すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

平成14年5月1日発行（毎月1回1日発行）
第3巻 第5号 通巻第24号

enterbrain

月刊アルカディア
5月号

ARCADIA

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE



怒首領蜂大往生
ソウルキャリバーII
ギルティギアXX
テクニクビート
ガンダム・パイロット・アカデミー（仮称）
AOU 2002 AMエキスポ新作桜吹雪
メタルスラッグ4／ドッグステーション
頭文字D Arcade Stage
パニクルパネクル
斑鳩

任天堂・セガ・ナムコ
▲三つの力が切り開く新世代基板▼
トライフォースの可能性に迫る！

2002 5 MAY
No.024
650 yen



達がゲームで登場!!
公道最速伝説がここから始まる。
各地の峠に遠征し、走り屋たちと公道バトル!
全8種類のカードを制覇せよ!
INITIAL D CARD
カードシステム採用!!
バトルに勝利し自分の愛車をチューン&ドレスアップ!
[イニシャル]頭文字D Arcade Stage
カードシステムの採用で、コンティニュー機能はもちろん
ライバルとのバトルで得られるポイントで自分の愛車を
チューンナップやドレスアップできる!!
藤原とうふ店
NAOMI™2
sega rosso
原作:しげの秀一「頭文字D」(講談社刊「ヤングマガジン」連載)
©しげの秀一/講談社
©SEGA ROSSO/SEGA,2002



大人気のあのキャラ
ルパン三世
THE TYPING
問題
文字が隠されている！推理して入力せよ！
ルパン・次元が今度はタイピングゲームで大暴れ！
狙った獲物（ワード）は逃さない！！
あらゆる世代に大人気のルパン三世がタイピングゲームで登場！
ルパン三世ならではのおもしろワードも炸裂！
今までにない新鮮でテンポの良い痛快なタイピングが楽しめるぞ！
いいか、行くぞ
CREDIT(S) 2
ファンにはたまらない！テレビ版そのままのムービー＆サウンド
ゲーム中のキャラクターの声・BGM・映像は当時のテレビ版アニメをそのまま使用。
各ステージ間に流れるアニメーションムービーはゲームを盛り上げます
タイピング総合結果
タイピング検定結果もバッチリ表示！
SEGA 株式会社セガ
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話 03(5737)7539(国内販売部)
セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」 最新アミューズメント情報をご紹介。 SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE http://www.sega.co.jp/
ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。
© モンキー・パンチ／TMS・NTV
© WOW ENTERTAINMENT INC／SEGA CORPORATION,2002
NAOMI



JIMMY
BILLY
SONIA
怒りの拳が悪を絶つ!
レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ
rage of the dragons
TM
© EVOGA ENTERTAINMENT S.A. DE C.V.
遂に登場!ネオジオ最新作
「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ」
邪悪な教団に支配された街「サンシャインシティ」を舞台に、
龍のパワーを受け継ぐ者達が、2対2のタッグマッチで壮絶な闘いを繰り広げる!
「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ」いよいよ今春アーケードに登場予定!
今後も続々と登場予定!ネオジオMVSのラインナップ!!
新・豪血寺一族(仮)/ザ・キング・オブ・ファイターズ2002/SNK vs. CAPCOM(仮)
©ATLUS 1993,1994,1997,2002 ©EOLITH CO.,LTD 2002©PLAYMORE 2002 ©CAPCOM CO.,LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. ©PLAYMORE 2002
NEO GEO
PLAYMORE
◆画面はすべて開発中のものです。仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。
◆NEOGEOは株式会社プレイモアの登録商標です。
販売元 株式会社サンアミューズメント
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町4-36
SUN

THE KING OF FIGHTERS 2001



ザ・キング・オブ・ファイターズ2001 アンソロジーコミック1



ザ・キング・オブ・ファイターズ2001 アンソロジーコミック2

長年にわたってK.O.F.シリーズのビジュアルを支えてきた《ハシモトヒロアキ》と、TONKOが、カバーイラストとカラーイラストを描き下ろし！　コミックは、ギャグからシリアスまで、豊富なラインナップでおおくりします!!

ブロスコミックス

B6判　各定価（本体680円）＋税

ノベライズ&アンソロジーコミック絶賛発売中!!

ファミ通文庫

著・嬉野秋彦　イラスト・ハシモトヒロアキ
各定価（本体640円）＋税

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001(上) MORE THAN HUMAN



ザ・キング・オブ・ファイターズ2001(下) THE GODS THEMSELVES

ノベライズ シリーズ初！

公式イラストレーター《ハシモトヒロアキ》オール描き下ろしイラストでおくる完全ノベライズ登場！



NAOMI™
今春稼動予定
GUILTY GEAR XX
ギルティギア イグゼクス
タイトルロゴは仮のものです。
好評発売中
GAME BOY ADVANCE
GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION
ギルティギア ゼクス アドバンス エディション
標準価格
5,800円
(税別)
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス は任天堂の登録商標です。
PlayStation.2
GUILTY GEAR X Plus
ギルティギア ゼクス プラス
標準価格
6,800円
(税別)
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
総合エンタテインメント企業 サミー株式会社 〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2
ホームページアドレス http://www.sammy.co.jp http://www.guiltygearx.com
ユーザーサポート 03-3764-4675【月~金(休日を除く)10:00~17:00】
©Sammy 2001/1998-2002 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.
Sammy

ARCADIA

CONTENTS

5

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA 2002.May

http://www.arcadiamagazine.com/



怒首領蜂大往生
Illustration by JUNYA INOUE
©2000 CAVE CO.,LTD.
Sale by AMI
タイトルロゴ&表紙デザイン/Smile Studio (福島トオル)



付録B2判ポスター
鉄拳4
Illustration by ヒロアキ
©NAMCO LIMITED

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850(営業部)
03-5433-7156(編集部)



NINTENDO

Q&A 任天堂

Q.トライフォース提携までのいきさつは？
A.一昨年、セガ、ナムコ両社に「ニンテンドー ゲームキューブ（以下NGC）」の技術説明をさせていただいた後、両社からそれぞれ、NGC技術の業務用ボードへの展開の可能性についてお話を頂きました。弊社から、セガ、ナムコの両社が共に興味を持たれていることをお伝えし、昨年の夏ごろから三社の共同開発がスタートしました。

Q.トライフォース共同開発によるメリットは？
A.業務用・家庭用の両分野を柱とする両社にとっては、低コストで高性能なシステムが入手でき、開発環境の統一化によって開発効率の向上が図れます。弊社としては、両社が業務用に作られたゲームの、NGCへの移植がスムーズになりますので、ラインアップが豊富になることを期待しています。

Q.御社の業務用への再参入の可能性は？
A.任天堂がトライフォースで自社開発のゲームを展開することについて、将来の可能性は否定できませんが、少なくとも弊社が具体的に業務用ゲームの開発を念頭に置いて、この発表をしたのではないとご理解下さい。



SEGA

Q&A セガ

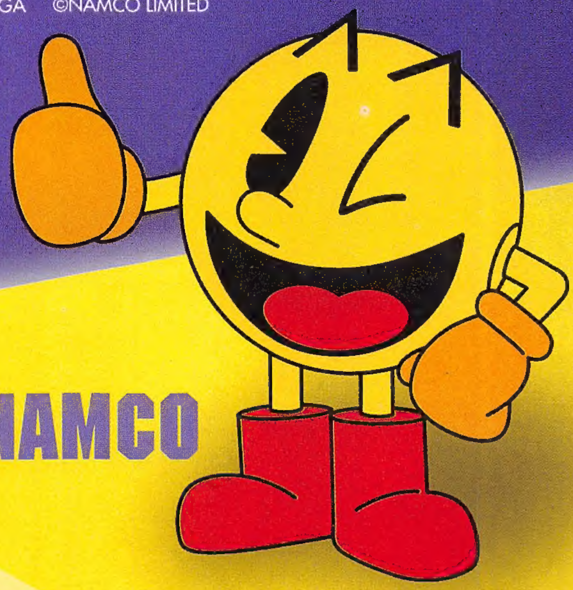
Q.NGCとゲームボーイアドバンス（以下GBA）を巻き込んでの展開は考えていますか？
A.現在検討中です。

Q.会場では、トライフォースのデモ映像に『バーチャストライカー』を選んでいましたが、トライフォースに同タイトルが逆移植されるということでしょうか？
A.トライフォースのパフォーマンスをお見せするために、すでにNGCで発売されている『バーチャストライカー3』のデータを使用して、デモを行ないましたが、発売はまだ未定です。

Q.NAOMIシリーズとの差別化、すみ分けはどのように行なっていきますか？
A.NAOMI2、トライフォース、現在開発を検討中のXboxアーキテクチャの業務用CGボード、提携を進めているナムコ社が開発したプレイステーション2（PS2）アーキテクチャの業務用CGボード、以上四つのCGボードを次世代ボードとして位置付けています。その上で各ボードのアーキテクチャ、およびその拡張に伴うゲームシステムに基づいてCGボードビジネス、ソフト供給を平行していきます。

可能性に迫る！

2月18日、編集部に届いた一枚のFAXには、任天堂・セガ・ナムコ三社による業務用基板開発のための技術提携が記されていた。三社の協力体制を『ゼルダの伝説』シリーズに登場する神秘のアイテムになぞらえ、その産物は「トライフォース」と名付けられた。ゲームキューブの技術を受け継ぐ新基板は、業界にどんな波紋を投げ掛けるのか？



NAMCO

Q&A　ナムコ

Q.NGCソフトの開発を行なっている立場から、トライフォースのどこに魅力を感じましたか？
A.NGCはシンプルなアーキテクチャで、限界性能が見極めやすく、ゲームが設計しやすいハードです。それによって、全体的に開発期間の短縮が図れます。業務用ゲームの開発サイクルは、短期間であることが要求されますので、メーカーにとってこれは最大の恩恵になります。

Q.システム246との差別化、すみ分けはどのように行なっていきますか？
A.ナムコではプラットホーム戦略において、PS2、NGC、Xboxの3機種を機軸とした、マルチプラットホーム展開を行なっていきます。業務用基板も同様に、特性やターゲットに応じてシステムを使い分けていく予定です。

Q.ナムコブースに展示されていたトライフォースに、GD-ROMが接続されていなかったのはなぜですか？
A.トライフォースは、各種のメディアを使い分けることができます。当社がどのメディアを採用するかは、現在のところ未定です。

トライフォースとは？

任天堂の人気タイトル『ゼルダの伝説』シリーズに登場するアイテムである。それは、ハイラル王国に代々伝えられる神秘の力を秘めた黄金の三角形で、知恵・力・勇気、それぞれの力を示す三つが集まり、大きな三角を形作る時に、最大の力が発揮されるという……。

任天堂・セガ・ナムコ

三つの力が切り開く新基板

トライフォースの

三つの力は百万パワー!? トライフォースの実力を測る

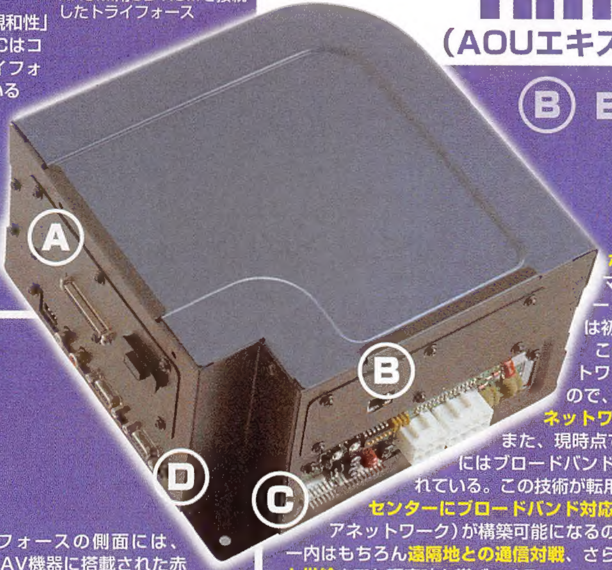
トライフォースの性能はいかに?

2002年2月22、23日のAOUエキスポで初公開された、任天堂、セガ、ナムコ三社が協力した話題の新基板「トライフォース」。いまだ明かされぬその能力をアルカディア編集部が推測してみた。

近く発表されるであろう真の力が、我々の推測を遙かに凌駕するものであることに期待したい。

※トライフォース各部の名称・機能は編集部独自の見解に基づくものです。三社より公式に発表された内容ではないことを予めご了承下さい。

TRIFORCE
(AOUエキスポ展示モック)



Ⓐ 拡張ポートとソフト供給


NAOMI用GD-ROMを接続したトライフォース

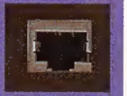
AOUエキスポ・セガブースに展示された「トライフォース」には、側面にある拡張ポートに**NAOMI用「GD-ROMドライブ」**が接続されていた。見た目が同じでもNAOMI用GD-ROMがトライフォースで互換動作することは考えにくいが、**専用の光学式ディスク**による供給になると見ていいだろう。

対するナムコブースの「トライフォース」は、ドライブなどの接続は一切無い。**単体稼働も可能**という意味であろうか。となるとソフト供給形態は? クリアケース越しに分析する限り、ROMを取り付ける場所は無い。**ネットワーク越しに内部のRAMを書き換え、ソフト交換**を行なう方式も考えられる。

また、NGC互換であるからこそ、「GBAとの親和性」に代表される**NGC拡張機能**が期待される。NGCはコントローラポートにGBAを接続するが、トライフォースにそれらしきものはない。唯一搭載されているこの拡張ポートに何らかの機材をつなぎ、ユーザーが**GBAを接続する**仕様も考えられる。この場合、DCやPSのコントローラを接続できる筐体が発売された経緯もあるだけに、**GBA接続ポートを搭載した新筐体もしくはコンパネ**が登場する可能性もあるだろう。

トライフォースのカギを握っているともいえるこのポート。NGC拡張機能をすべてフォローするようになってほしいものだ。

Ⓑ Etherポート

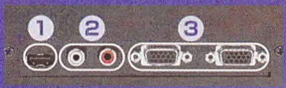


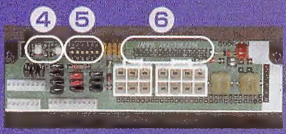
その形状から**Etherポート**と断言しよう! マザーボードにEtherポートを標準搭載したものは初めてだ。

このポートはPCではネットワーク構築に利用されるので、トライフォースも**当然ネットワーク対応**と予測できる。

また、現時点では未発売だが、NGCにはブロードバンド接続アダプタも用意されている。この技術が転用されていれば、**ゲームセンターにブロードバンド対応のLAN**(ローカルエリアネットワーク)が構築可能になるのである。ゲームセンター内はもちろん**遠隔地との通信対戦**、さらには**新作ソフトのネット供給**までも現実味を帯びてくる。

ⒸⒹ 入出力端子類



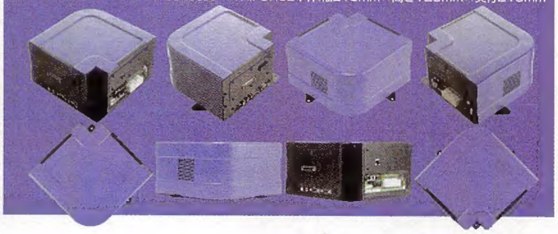


① USBポート
② AV出力端子
③ 映像出力端子×2
④ テストスイッチ
⑤ ディップスイッチ
⑥ 電源ポート

トライフォースの側面には、音声出力(AV機器に搭載された赤と白のポート)や映像出力の端子面があり、NAOMI2とシステム246で見られた端子類が並ぶ。つまり、ここに見られるような端子は**新JAMMA**に必要なものばかりなので、おそらく、これまで**NAOMI2とシステム246を利用できた筐体でのオペレーション**も可能であると予想される。ちなみに映像出力端子は**システム246同様に二つ**ある。このあたりは**ナムコの設計思想**が活かされているのだろうか?

トライフォース百面相

TRIFORCE本体:幅210mm×高さ125mm×奥行210mm



トライフォースの基幹、ゲームキューブのパワー

基本スペック

MPU IBM Power PC "Gekko"
実力表示性能 600万~1200万ポリゴン/秒(ピーク)
システムメモリ 総計40MB
メディア 直径8cmディスク、約1.5GB
入出力 コントローラポート4、メモリカードスロット2、アナログAV出力1、デジタルAV出力1、シリアルポート2、ハイスピード パラレルポート1
本体サイズ 幅150mm×高さ110mm×奥行161mm
希望小売価格 25,000円(税別)

機能拡張周辺機器

GBAケーブル
発売:2001年12月14日　希望小売価格:1,400円(税別)
機能:GBA接続ケーブル

ワイヤレスレシーバー&ワイヤレスコントローラ ウェーブバード
発売:未定　希望小売価格:未定
機能:取扱いの面倒なコードから解放されるワイヤレスコントローラユニット
RF方式採用、通信距離約10m

SD-メモリーカードアダプタ
発売:未定　希望小売価格:未定
機能:松下電器産業の大容量記録メディア「SDメモリーカード」対応アダプターカード

モデム アダプタ
発売:未定　希望小売価格:未定
機能:56kbps,V.90対応

ブロードバンド アダプタ
発売:未定　希望小売価格:未定
機能:広帯域ネットワークに対応したネットワーク接続機器





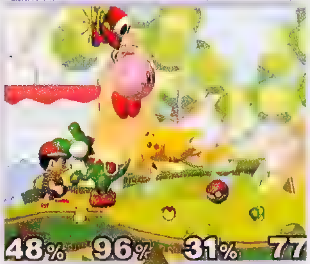
老舗・任天堂が「かつてない最高傑作」として世に問うたNGCは、その名に恥じないスペックを備えている。NAOMIやシステム246は、いずれもコンシューマ機から何らかのスペックアップをして登場した。トライフォースもさらなる力を備え、新たな機能をまとい、誕生してくることに期待しよう。

アーケードでも楽しみたい!! 勝手に大予想・夢の逆移植

現時点では「技術提供」というスタンスに留まる任天堂。しかし、コンシューマで多くの名作・ヒット作を世に送り出しており、ソフトハウスとしてあまりに魅力的だ。ゆえに、いつかはアーケード作品を出してくれるのではないかと、希望を抱いてしまっても当然だろう。

ここでは任天堂作品を中心に、「アーケード作品として逆移植されても面白いのではないか?」というタイトルを選び出してみた。多分に希望も含まれているが、ご了承を。

大乱闘スマッシュブラザーズ



単純に考えて、一番アーケード向きなのがコレ。NGCのキラーソフトだし、多人数でも遊べる。任天堂オールスターズに加えて、パックマンやソニックが参加しちゃったりして!?

「大乱闘スマッシュブラザーズDX」
©2001 Nintendo / HAL Laboratory,Inc.
Characters ©Nintendo / HAL Laboratory,Inc./Creatures Inc / APE inc./INTELLIGENT SYSTEMS

ゼルダの伝説シリーズ



トライフォースなんだから、ゼルダが出ないわけがない。そのまんまRPGでも、懐かしき『リンクの冒険』ばりのアクションゲームでも、いろんなジャンルに対応できる柔軟性が魅力。

「ゼルダの伝説 ムジュラの仮面」©2000 Nintendo

ポケモンスタジアム



ウチで捕まえ、育て、ゲーセンで対戦。NGCとGBAのリンクを考えるとシステム的にしっくりくるし、かなりアーケード向きのタイトルかもしれない。ゲーセンのプレイヤー層が変わるかも!?

「ポケモンスタジアム金銀」
©1995-2000 Nintendo/Creatures inc /GAME FREAK inc.

マリオシリーズ



任天堂の代名詞的なキャラクターで認知度絶大。アクションというジャンルもアーケード向き。かつて『ドンキーコング』でアーケードデビューしているし、主役でカムバックも……。

「マリオサンシャイン(仮)」※画面は開発中のものです。
©1985,1990,1996,2002 Nintendo

ファンタシースター オンライン(仮)



オンラインゲームで期待しちゃうのはやっぱりコレ。「VF.NET」で整ったインフラを利用しない手は無いハズ。GBAでNGCとデータのやり取りもできたら最高なんだけど……。

「ファンタシースターオンライン(仮)」
©SONICTEAM / SEGA,2000,2001

エフゼロシリーズ



任天堂の硬派なレースゲームといえばこれだ。単純に「レースもの」としても十分にイケるけど、ほかの走行車すべてが敵になるデスレースモードなら、対戦ゲームとしても燃える!!

「エフゼロ エックス」©1998 Nintendo

ピクミン



NGC・アーケード間の連動を考えれば、継続性のあるゲームの登場が期待される。その中で話題性・広い世代にアピールしそうなのがこの作品。ウチで育ててゲーセンで食われる、のか?

「ピクミン」©2001 Nintendo

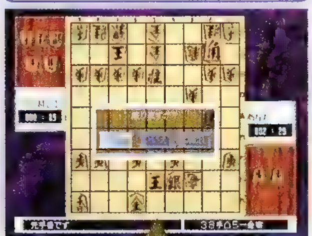
ルイージマンション



掃除機を構えたこのスタイルって、セガの大型筐体「消防士」を連想しない? 逆移植がビデオゲームだけとは限らない。絶対あのシステムにバッチリハマると思う。

「ルイージマンション」©2001 Nintendo

将棋モノ



実は、任天堂のハード普及戦略に欠かせない「将棋」。となると、将棋ソフトを先鋒に送り込まれる可能性は高い。っていうか確実っしょ!

「最強羽生将棋」
©1996 SETA CO.,LTD. ©1996 KIWAME CO.,LTD.
©1996 NIHON SHOGI NETWORK
©1996 JAPAN SHOGI ASSOCIATION

オペレーター・ソフトハウスも勝手に大予想

ゲーセンの現場を知るオペレーターとソフトハウスにもトライフォースを大予想してもらった。さて、この中に正解はあるのか?

Q1. トライフォース第一弾に相応しいタイトルは?

- 大乱闘スマッシュブラザーズ アーケード 25%
- ゼルダの伝説 アーケード 8.3%
- 鉄拳vs.バーチャファイター 8.3%
- スパイクアウト新作 7.2%
- バーチャファイター5 4.1%
- バーチャストライカー新作 4.1%
- ポケモンスタジアム アーケード 3.4%
- F-ZERO アーケード 3.4%

やはりスマブラが1位。三社協力がこれほど分かりやすいタイトルはほかにないだろう。同じ理由で鉄拳vs.VFも期待大。そのほか、任天堂キャラの登場(任天堂のアーケード復活?)を待望する声もあった。

理由

●大乱闘スマッシュブラザーズ
三社のキャラが入り乱れるスマブラアーケード

●ゼルダの伝説 アーケード
アーケードでは激減しているアクションゲームをリリースしてほしい

●鉄拳VSバーチャファイター
各メーカー有名タイトルの合作を希望

●スパイクアウト新作
GBAへのセーブ機能を付ける

●バーチャファイター5
「普及だけ」を考えたら対戦ゲームの続編。それていいの? とは思いますが……

●バーチャストライカー新作
そろそろシリーズ新作が欲しいので

●ポケモンスタジアム アーケード
家庭用で育てたゲームデータを持ってゲーセンに集わせる

●F-ZERO アーケード
体感筐体。任天堂ゲームをアーケードで遊びたい

こんなタイトルも……

●マリオ対戦ゲーム
任天堂キャラクター(特にマリオ)を用いた対戦ゲームは訴求力があって相応しい

●ガントレットレジェンド風
三社の代表キャラを使用。共同開発基板をアピールをするには、三社合作を前面に出すべき

●ガンシューティング
普及を考えてガンシューティング

●サッカーorプロレス
家庭用でエディットした選手で遊ぶことができる対戦スポーツゲーム

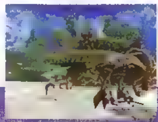
●パズルゲーム
スペックを誇示するだけのタイトルは不要。新なアイディアのゲームであれば、極論パズルゲームでもいい

※青=オペレーター 橙=ソフトハウス

セガ開発スタジオ各社が語る
トライフォースとゲームキューブのパワー

任天堂ハードの互換基板をセガとナムコが開発する。我々アーケードファンにとっては、期待が膨らむ一方である。我々の期待を実現する可能性が高いセガ開発スタジオ各社は、「トライフォース発表」に対し、どのような感想を持ったのだろうか？ 発表直後のコメントを開発スタジオ9社から頂いてきたぞ。このコメントを、そしてコメントの行間を読み込めば、「トライフォース」の将来が見えてくるかもしれない……。

SONIC TEAM



株式会社ソニックチーム
代表取締役社長 中 裕司

開発者にとっては移植におけるメリットも魅力ではありますが、家庭とアミューズメントの連動により導かれる、全く新しい遊びの追求に対し大きな期待を寄せています。

NGC向けに発売された『ソニックアドベンチャー2バトル』やこれから発売される『ファンタシースターオンライン』も単なる移植ではなく、NGCにしかできない、新しい遊びの提供を目指して開発しました。

これらの開発で培ったノウハウが、トライフォースを通じてさらにゲームの可能性を広げることにつながることができればと考えています。

sega rosso



株式会社セガ・ロッソ
代表取締役社長 佐々木 建仁

これからのアーケードゲームは、家庭用ゲーム機や携帯ゲーム、各種ネットワークとの連動が必然的なものになると思います。優れた開発思想のもとに生まれてきたNGCをベースにしたトライフォースは、優れた映像表現やCPUパワーだけでなく、家庭用ゲーム機との連携という可能性があるため、企画の幅も広がり、今まで以上に身近で新しいアーケードゲームが生まれてくると思っています。

もちろん、私自身一人のゲームクリエイターとして非常に興味があるボードです。

WOW ENTERTAINMENT



株式会社ワウ エンターテインメント
代表取締役社長 中川 力也

セガ、ナムコ、そして任天堂の業界でもトップクラスのハードウェア技術を持つ三社による共同開発の次世代業務用ボードということで、非常に興味深いハードです。ナムコさんとは以前『Vampire Night』で一緒に開発をしたことがあり、さらにそこに任天堂さんが加わることを考えると、今までに無いような、さらにはこれまで気付かなかった可能性を発揮するボードではないかと思います。

開発に携わる機会があれば、ぜひとも触れてみたいと思いますし、いろいろな意味で楽しみなボードだと思います。

United Game Artists

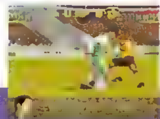


株式会社ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ

新しい技術が提供されることは、それだけ新しい遊びの可能性が生まれるということで[illegible]ます。このような最新の技術を取り入れながらユーザーが遊びたいと思うようなソフトウェアを創りだしていくことが、開発部門のミッションであると考えます。

技術の追求とクリエイティブセンスの追求を今後も継続していきたいと思っております。

Smilebit



株式会社スマイルビット
代表取締役社長 新井 [illegible]

任天堂が低年齢層に強い要因のひとつは、ハードウエアの特性ではないか、と思っています。任天堂ハードはいつも、グラフィックの色合いが他社と違います。それは特有の味わいというべきものであって、あえて比べるなら、セガは力強くクール、任天堂は暖かくやさしいのです。作る側にすれば、NGC用タイトルの市場が大きくなるわけですから、それだけでもうれしいことですが、一番うれしいのは、低年齢層へアーケード市場が広がること。その子たちが、次世代の顧客となり、我々の仕事を支えてくれるのだから、長い目で見て非常に心強いことです。

SEGA-AM2



株式会社SEGA-AM2
取締役 大崎 誠

トライフォースに期待することは、現状のユーザーより低年齢層をロケーションに呼べるゲーム開発の可能性です。業務用でそういうゲームを作れると、NGCに移植できますし（作業が楽、購買層合致という意味）、低年齢層の新規アーケードユーザーの獲得につながると考えられます。思えば、昔自分はロケーション（駄菓子屋ですが）で『ドンキーコング』を遊んでました。今は高齢化が進んでいると思われます。トライフォースは、結果的にロケーションでゲームをする文化を若い層に与えるハードになるのではと思っています。

WAVE MASTER



株式会社ウェーブマスター
代表取締役社長 牧野幸文

アーケード、コンシューマ間の「移植」ということだけではなく、オリジナルタイトルによる「連動」の可能性という部分で非常に期待できると思います。セガではもともとアーケード、コンシューマ機をどちらも手掛けてきたので、このような発想も理解できましたが、これがNGCのアーキテクチャを応用したボードであることが、これまでの発想とは大きく違ってきます。

NGCらしく、セガらしく、アーケードでも楽しいもの、これを目指していければ、と考えています。

OVERWORKS



株式会社オーバーワークス
代表取締役社長 大場 規勝

オーバーワークスでは現在『エターナルアルカディア』のNGC版を開発中ですが、そのノウハウを活かせるトライフォースはとても興味深いです。弊社は『サクラ大戦』など家庭用の印象が強いですが、『花組対戦コラムス』をアーケードへ移植し、現在も全国の飲食店で展開中の端末・プラスe用ソフトを開発した実績もあります。クロスプラットフォームを特長とするネットワークシステム"open dice"のアーケード展開を含め、アーケードならではのアイデアが[illegible]えば、仕掛けてみたいステージだと思います。そのためにも、大いに期待しています。

Hitmaker



株式会社ヒットメーカー
代表取締役社長 小口 久雄

「ヒットメーカー」としては、どのハードでタイトルを発売するか、というこだわりは持っておりません。トライフォースに関しても、ほかのプラットフォームと同様に考えております。

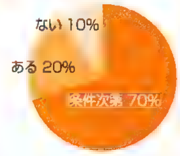
しかし、ビジネスチャンスが広がる意味では、歓迎する存在であることに間違いありませんし、NGCとの互換性により、低年齢層ユーザーがアーケードゲームに触れられる可能性が大きくなることは大変喜ばしいことだと思っております。

オペレーター・ソフトハウスアンケート

参入しますか？ 希望販売価格は？ トライフォースのビジネス的評価はこうだ！

ソフトハウス30社に聞く

Q1. トライフォース参入の意志は？



■トライフォースの実態が見えていないだけに「条件次第」が多数。NGC・GBAとの連動があるなら「参入意志あり」というコンシューマソフトハウスもいくつかあった。ゲームセンター再興のカギはここにあるかも？

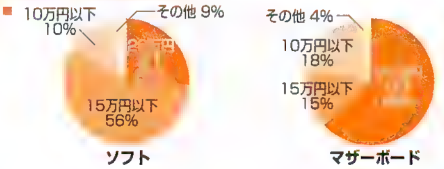
Q2. GBA・NGCと連動するならどんなゲームを作りますか？

●「面エディット機能」のあるゲーム（ロードランナー風）。プレイヤーがNGCでエディットしたデータをGBAを介してアーケードに持っていき、アーケードで不特定多数の人にプレイしてもらえるような要素を持たせる。（タクミコーポレーション）

●単にデータを共有するのではなく、トライフォース、NGC、GBAそれぞれに明確な役割と必要性を持たせたゲーム。すべてプレイすることで完全クリアとなるようなゲームにしたい。（アルファ・システム）

オペレーター100人に聞く

Q. 希望する販売価格は？



■「NAOMI以上になると手が出せない」という理由が多数を占め、この結果となった。オペレーターの根拠は、「マザー10万円、ソフト15万円を超えると回収前に撤去となる例が多い」「マザー20万、ソフト15万。ただしすぐに続編を出すのはやめて」など。ちなみに「オペレーションはデフレの影響をモロに受けているのに、なぜ一方的に価格が上がるのでしょう？」といった哀願も寄せられました。



(株)アミューズメントヴィジョン　代表取締役社長

名越稔洋氏が描くビジョン

セガの開発スタジオの中で、いち早くNGCをプラットホームとして選んだのが、『バーチャストライカー』シリーズでお馴染みのアミューズメントヴィジョンだ。任天堂を非常に高く評価している同社の代表取締役社長・名越氏は、今回のトライフォースと三社の提携に対してどんな考えを抱き、何を見据えているのだろうか?

――トライフォース登場のメリットはどこにありますか?

まず、NGCへ移植しやすいということです。家庭用のプラットホームのシェアが、ゲームセンターのボードのシェアに影響するようになるでしょう。それはXbox基板も同様でしょうね。

ただ、NGCは比較的ユーザー年齢層が低めなので、ゲームセンターに通う年齢層とちょっと違うかなって感はあります。

――それが懸念材料になると?

ユーザー年齢層の拡大に関しては、任天堂さんもウチに期待している部分でしょう。培ってきたユーザー層を裏切らないというのは、メーカーの使命ですから。

メーカーをカバン屋に例えると、任天堂さんはカバン屋だけど、一般的にはランドセルメーカーに見える。一定の年齢で卒業してしまうわけです。ただし、世界で一番売れているランドセルには違いない。そのブランドイメージと実績を保ちつつ、カバン屋として展開していく、広くもてはやされるカバンを作っていくことを求めているんじゃないでしょうか?

そのパートナーとして、セガというのは面白い位置関係にあると思います。そんな関係性の中で、ロケーションも持っているセガがトライフォースをどう扱うのか? これは注目される点でしょうね。

――トライフォースのスペックは、どの程度になるんでしょう?

NGCとほぼ同等ですよ。ただ、必要に応じてエンハンス(※拡張)することはできます。

――今回の業務提携は、任天堂がNGCという新しいフィールドをセガとナムコに提供し、セガとナムコがアーケードでのノウハウを任天堂に提供するというギブ・アンド・テイクの構図があるように思えますが?

ああ……そうでしょう(笑)。

――(笑)。

とにかく、タイトルが出てこないと分かりませんよね。だから今日の取材は悩んだんですよ、お話できることが限られてしまうので。

――ナムコとのすみ分けというか、役割分担みたいなものは?

トライフォースへコンテンツ供給するのがこの三社だけ、というわけではありません。販売網なども含め、率先してタイトルを供給するのはこの三社になるでしょうが、ほかのメーカーさんもどんどん参加してくれると思います。ですから、すみ分けという考え方は特に必要ないです。

――NGCの市場が秘める可能性について、どうお考えですか?

何もしなければ変わりようもないですからね。今、培われているマーケットにタイムリーな作品を出していけばいいわけですから。『モンキーボール』を出したように(笑)。手堅いといえば手堅いんですが、いろいろ作っていきたいですからね。

以前、カプコンの三上さん(※三上真司氏・バイオハザードシリーズディレクター)と話していたときに、「何で『バイオハザード』をNGCで発売することになったんだ?」って聞いたら、「任天堂はいいからね」って答えましたが(笑)。

彼が当然、任天堂さんのマーケットを知らないわけがないですよね。一般論でいったら、『バイオハザード』がどっちに向いているかと考えたらPSでしょう。でも彼は彼なりに、何か狙いがあるわけです。

だから、マーケットを変えてあげるということではなくて、広げてあげるといえばいいのかな。

任天堂さんもソフトハウスとしてオールマイティーではないし、かゆいところはかいてあげて、みたいなところはあります。NGCはいろんな面白いものが手に入るハードだな、っていう印象を与えられればいいですね。

――トライフォースで最初に発売されるタイトルとして、何がいいと思われますか?

インフラが広がっていかないとしょうがないですから、まずは基板単体の販売で売れるタイトルになるでしょうね。ですから、『バーチャストライカー』も候補の一つになってくると思いますよ。そこに嘘偽りはありません。

任天堂さんと付き合うと、僕もさすがに口が固くなりますよ(笑)。

――提携にある「家庭とアミューズメントをつなぐ全く新しいゲームシステムの提案」とは、どういうものになりそうですか?

その先陣はDCでやったわけで、ビジュアルメモリーでアーケードと連動させました。個人的な意見なんですが、あれは成功とはいえなかった。その失敗を、僕は目の当たりにしているわけです。その理由を結構真面目に分析しています。

その手の仕掛けに関しては、アイデアをいろいろ持っていますよ。次の世代のハードでは、メモリーカードをぜひキャッシュカードタイプにしてほしいですね。大小ではなく、スタイルの問題。大きさだけでも各社共通にできれば、なおいいですね。

そういう時代も業界として成り立っていければゲームセンターの在り方も変わるような気がするし、そういう時代に近付いていくと仮定した遊び方を、僕は追求するつもりでいます。

――最後に、今後のアミューズメントヴィジョンの展開を聞かせてもらえますか?

う~ん、今は時期が悪くて、非常に悔しいインタビューになってしまいました。「厳かだけど、自信がありそうだ」と書いておいて下さい(笑)。話題を独占しますよ。久しぶりに気合いも入っています。

挑戦的なことって僕なりにやってきたつもりですけど、僕の中でできることって限界があるんですよ。それはコンテンツに対してというより、仕掛けに対して。

自分の可能性を広げるためにも、他人の可能性を広げるためにも、アミューズメントヴィジョンとしてはゲームの中身も含め、いろんなことをやっていきたいです。今年はジャンプアップするキーとなる年だと思っていますから、期待して下さい!

「厳かだけど、自信がありそうだ」と書いておいて下さい(笑)

低年齢層にも受け容れられそうな「スーパーモンキーボール」、W杯イヤーに盛り上がり確実の「バチャスト」がNGCで発売された。



「スーパーモンキーボール」
©AMUSEMENT VISION,LTD / SEGA,2001



「バーチャストライカー3 ver.2002」
©ORIGINAL GAME ©SEGA
©SEGA / AMUSEMENT VISION,LTD.,2001,2002

ファミ通キューブ+アドバンス 水間編集長はこう見る!

NGCのタイトルがまだ少ないということもあって、今すぐアーケードに移植して成功しそうなものは多くはありません。それでも『大乱闘スマッシュブラザーズDX』が移植されれば、盛り上がりは必至ですね。『バーチャストライカー3 ver.2002』も、もともとアーケード版だけに移植の要望は多いはずです。

今後発売予定、もしくは発売が予想されるタイトルにまで視野を広げると、『F-ZERO』、『マリオテニス』、『スターフォックス』などもアーケード向きでしょう。

また、今後NGCのソフトの半数は、GBAとリンクさせていくという発表もあります。アーケードでもこのシステムを利用できれば新たな楽しみが生まれるかもしれませんね。



ファミ通ゲームキューブ+アドバンス
NGCとGBA情報を満載!
5大付録も付いて最新5月号が絶賛発売中!!

【総括】トライフォースに感じる可能性

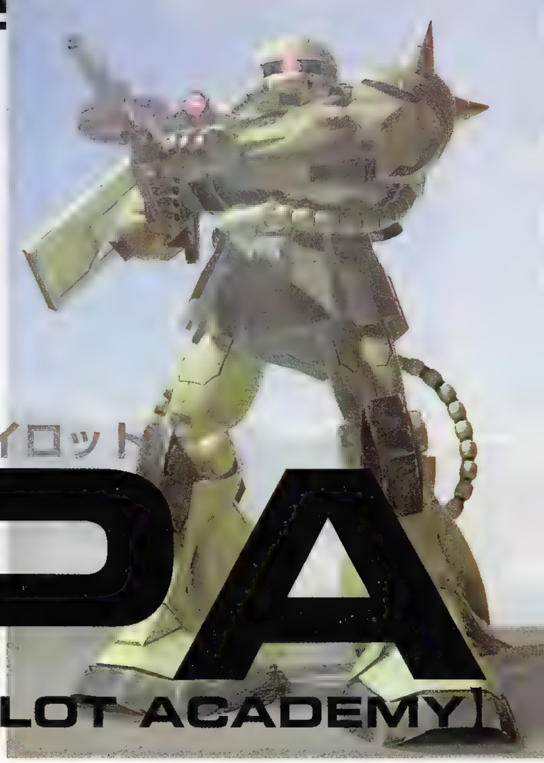
要は、面白いアーケードゲームが登場するかどうか、なのだ。全国で65万台売れているGBAとの接続や、ネットワークを介したゲームの可能性、NGCとの連動など、トライフォースを取り巻くさまざまな要素も、それが「ゲームセンターで遊んで面白いのか」という一点に集約されてくる。

では、その一点をトライフォースはクリアできるのか。ひとまずその可能性は高い、としかまだ言うことはできない。

しかし、その波はすぐそこまで来ている。今回の取材において前向きな開発者のコメントは数多く寄せられた。もしかしたら、この号が発売される前後に、すでに具体的なタイトルが発表されているかもしれない。

大きく力強い三つの力によって作られたアーケード基板。この夢のハードの行方を、今後も追っていきたいと思う。 ――

ショー直前にバンプレストブースでの発表が報じられ、両日ともに、2時間待ちの行列ができるほどの注目を集めた、ガンダムシミュレーター『GPA』。バンプレストと三菱重工が作り上げる新世代のガンダムゲーム。宇宙世紀の足音は、もうすぐそこに！

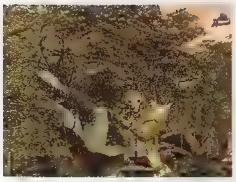


一年戦争のデータをもとに AEが作り上げた ガンダム シミュレーター



舞台となっているのは南米のジャブロー。この連邦軍最大の軍事拠点が、ジオン軍の急襲を受けたという想定のもとに、実戦に近い状況での訓練が体験できる。登場機としては、戦時下において第13独立部隊に所属し、多大な戦果を挙げたモビルスーツ「ガンダム」のデータが採用された。





写真解説／右上：着地直後のガンダムに肉薄するザク。ゲーム展開は予想以上に早い。左上：降下中、ドップと戦闘。サイトを合わせて撃ちまくれ。左：密林から突然現れたザク。回避の指示を見逃すな！

※写真は開発中のものです。

キミがガンダムのパイロット

GPA
【GUNDAM PILOT ACADEMY】

バンプレストの挑戦～今までに無いガンダムゲームを～

ガンダムを題材にした体感シミュレーターは今までにも発表されているが、ガンダムを実際に操縦できる作品は、これが初ではないだろうか。モビルスーツ（以下MS）パイロットを養成するシミュレーターという設定で試作開発されたこの作品は、100インチスクリーンを設置したライドに4人が乗り、右図のように内二人がガンダムを操縦（残りは見学）する。

操縦といっても、基本的にはガンダムはオートパイロットで進んでいく。画面に回避や射撃の指示が現れた時、プレイヤーが操作してガンダムを動かすのだ。瞬時の判断と操作が要求されるぞ。

AOUに出展された段階では、ジャブロー上空のホワイトベースからガンダムが射出され、空中でドップと交戦。地下施設に進入してドムと戦闘に入るところで終了。かな～り、おあずけな気分だった。

だが、ガンダム作品というと、宇宙が舞台である事が多い中で、地上での戦いを描いたこの『GPA』は、そのわずかな時間でもMSの重厚さや迫力を、従来のものより遥かにリアルに感じられた。

何より、ガンダムのコクピット視点でカタパルトからの射出シーンを経験できるだけでも、ファンなら大満足だと思う。特に、ガンダムに先行して発進していくガンキャノンを見送るシーンは、期待感を煽られる心憎い演出だった。

舞台がジャブローだけに、登場するMSも期待できる。下のCGに、ショーでは登場していないアッガイの姿があるということは？



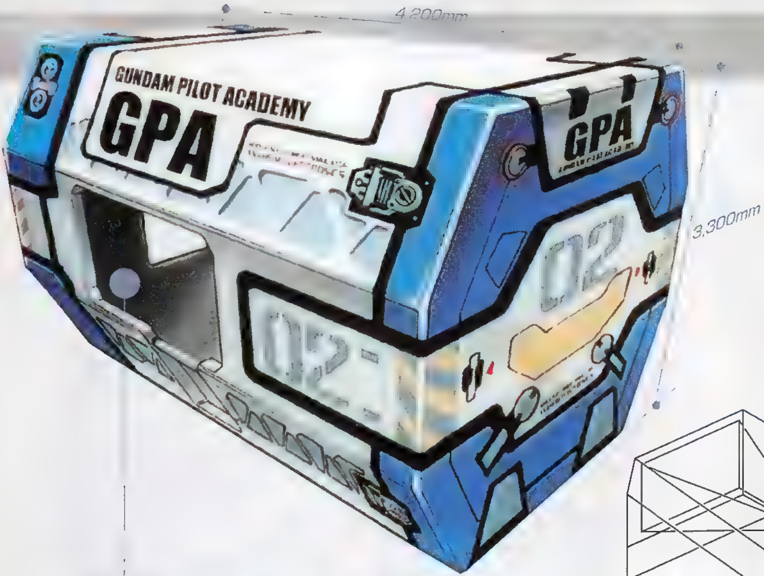
ガンダム操作マニュアル

4人の搭乗者のうち、一人がガンダムを操作するパイロット。一人が火器の制御を行なうガンナーとなる。後部座席の二人は、現状では前の人のプレイを見ているだけだった。

バンダイのPS2ソフト「機動戦士ガンダム」のモデリングデータを元に、三菱重工が作り上げたモビルスーツたち。実際に重機を扱っている会社だけに、装甲の厚みを感じさせる新鮮なアプローチの仕上がりだ。

登場モビルスーツ





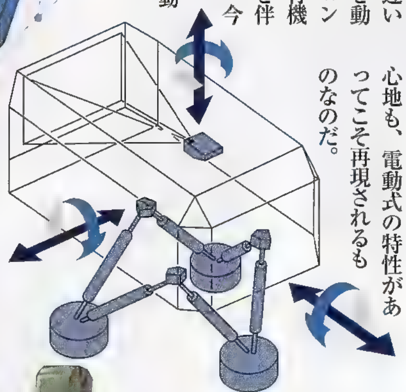
三菱重工の挑戦 ~未知なるMSの乗り心地を~

『GPA』の技術面を担当しているのは、シミュレーター分野において数々の実績を持つ三菱重工。

同社が『GPA』筐体に採用したのが、動揺自由度6軸（下図）のモーションシステムである。立体的な動きの再現が可能なこのシステムには、大型アトラクション向きのパワーのある油圧式と、小型で運営も楽な電動式が存在する。

この二つには、性質的にも違いがあり、油圧によってアームを動かす油圧式には、必ずクッションのような動作が発生するため、飛行機や宇宙空間のように、浮遊感を伴う表現に適している。対して、今回使用されている電動式は、急加速、急制動など機械的な動きが特徴。担当者が「ギリギリを狙った」と言うほど、ガンダムが回避する際の振動はかなり乱暴。その最中の操作は、かなり困難である。電動式の特性を活かした大迫力の戦闘シーンは秀逸だ。

歩行時には、ガンダムの足が地面に触れる度にシートに振動が伝わってくるのだが、開発陣が試行錯誤の末に作り上げたMSの乗り心地も、電動式の特性があってこそ再現されるものなのだ。





パイロットとガンナーは、座席右にあるレバーで操作する。「二人で操縦ってガンタンクじゃないの？」というツッコミはナシだ。



シート

右はシートデザイン原案。MSコックピットの雰囲気がうまく再現され、そのコンセプトは実物にも反映されている。これで、脚の間にコンソールパネルがあれば完璧なのに。



① 定番の「落下」を例に取ると、まず落下開始を印象付けるため、大きな振動を与える。次の瞬間から、座席は人間が感知しない程度の低速で、次の運動に備えたポジションへ移動

② 落下中は、座席を前傾させたままにし、引力を落下によるGに錯覚させている。この際の落下感は、モニターの視覚による錯覚が大きい。時折微振動を与えることで、リアルさを増す

③ 着地の瞬間、再度大きな衝撃を与える。ホワイトベースからの射出など「加速」する場面では、逆に座席を後ろに傾けて、シートに押し付けられるようなGを再現している

シミュレーターの仕組み

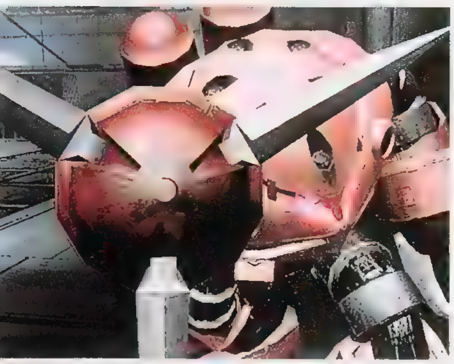
座席下に設置された6本のアーム（左上図）によって、上下・左右・前後の動き、前後・左右の傾斜に加え、旋回の、6つの立体的運動が生み出される。



内部イメージ

前面に光るパネルやレーダー。今後、イラストのように作り込まれていく可能性も大。って、画面が宇宙戦ですが……。

「ボクが一番ガンダムを～」とか言えちゃう日が待ち遠しい……



出展作品は試作品 プロトタイプに過ぎない

幸運にも会場でプレイできた人も、ほんの触りの部分のみで終わってしまったゲーム内容にやきもきしていることと思う。

しかし実は、この作品はこのまま完成を迎えるわけではない。オートパイロットで進むゲーム内容も、ガンナー&パイロットという操作方法も、そして4人乗りという仕様さえも、今回のショーのためだけに整えられた仮のシステムなのだという。

今後、『GPA』がどのような進化を遂げるのかはまるで未知数。

開発スタッフが、制作において『バトルテック』を意識していた点からも、企画段階で二人乗りシートが検討されていたという事実から考えても、さらには開発陣のほとんどがガンダム世代であるという小ネタを加えてみても、もっとゲーム性の高いものになる可能性が十分ある。みんなが期待するような、一人ですべてを操作できるものになるのか？ あるいは、オンラインで……。そんな可能性もあり得るのだ。続報を待とう。

GPA'S リポート

①会場では「ガンダムのほかに動かしてみたいマシンは？」というアンケートが行なわれていた。結果はぶっちぎりで「ザク」。メーカーは「ザブングル」とか別の解答を期待していたらしいけど、みんな「ザク」。②「GPA」のアートディレクションは、「ガサラキ」のメカニックデザインなどで知られる荒牧伸志氏。出撃時にガンキャノンの出撃シーンを加えたのも、氏のアイデアである。











我々の眼前で
剣と剣は火花を散らした……
至高の武器格闘、降臨！

去る2月22日～23日に開催されたAOUエキスポ。ナムコブースには待望の『ソウルキャリバーⅡ』対戦筐体がズラリと並べられ、来場者の前にその姿を現した！

気になるゲーム内容についてだが、ショー出展バージョンということで、一部のゲームシステムは未搭載&使用可能キャラクターは7人となっていた。しかし、美麗なグラフィックや雄壮なサウンドはもちろんのこと、コアな格闘ゲーマーたちも魅了されたシリーズ独特のゲーム性は健在。旧来からのキャラクターにはしっかり新技・新動作が追加されており、今回触れることができた新キャラクターのカサンドラとホン・ユンスンの二人も面白い動きを見せてくれた。完成バージョンは熱い作品になりそうな予感である……。

というわけで、今月号ではショーバージョンをプレイして分かった限りのゲームシステムとキャラクターの仕上がり具合をお伝えしていく。編集部予想で、稼働開始は6月。"その日"は刻々と迫っているぞ。



http://www.namco.co.jp

※本稿は開発途中バージョンをもとに作成しています。画面はすべて開発中のものです。また記事中のコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。

ソウルキャリバーⅡ

■メーカー	ナムコ
■ジャンル	3D対戦格闘
■操作方法	8方向レバー＋4ボタン
■稼働時期	未定
■使用基板	SYSTEM246

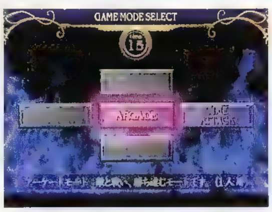
Text：がっちん、RED、伊勢猫

SOUL CALIBUR II

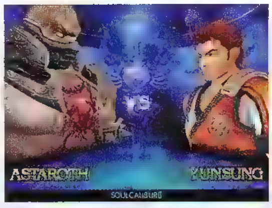
ゲームモードは全部で五つ!?

ゲームモードとしては、アーケードモードとタイムアタックモードの二つを確認できた。モード選択画面には三つの空白があるが、これはタイムリリース形式で補完されていくとのこと。CPU戦の難度は適度に遊びやすいもので、気軽に技の練習ができて好印象。アーケードモードはランダムで4人、タイムアタックモードは出現順序固定で4人のCPUキャラと闘う仕様になっていたが、この辺はまだまだ手が加わりそうだ。

また、右の写真にある対戦カードが表示される画面では、ボタンを押すことでキャラクターがセリフをいう演出が盛り込まれていた。四つのボタンでそれぞれセリフが違っていたぞ。



全部そろえば五つのモードとなる!? 早くプレイしたい！



特定の相手のみのセリフもあるとファンはうれしいはず。

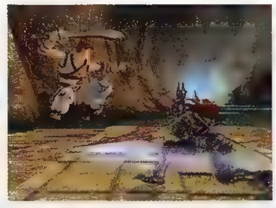
シリーズ共通となるゲーム性は!?

前作で3D武器格闘としての確固たる地位を築いた本シリーズ。「リーチは短いが動きは早い」「リーチは長いが動きは遅い」といったキャラ特性&武器特性、フィールド上を自由に動ける「8-Way Run」システムによる真の3D格闘としての醍醐味、縦斬り・横斬り・走りの三要素による駆け引きの奥深さ……。シリーズ共通のゲーム性は、本作でも依然健在である。

とかく格闘ゲームファンが気になりがちな「投げ」のシステムも前作と同様。相手をつかむまでに時間はかかるが、打撃技にも打ち勝てるタイプだ。ちなみに、投げ抜けに関しても前作と同じシステムが継承されている。



8-Way Run（走り）は前作以上に使いやすくなっている。



横斬り・縦斬り・走りの長所を早く知り、戦術に活かそう。

今のうちからバッチリ予習！

ゲームシステム

Game System

徐々に稼働開始が迫ってきた「ソウルキャリバーII」。ショーバージョンをプレイできなかったキミも、ここで気になるゲームシステムをチェックしよう。

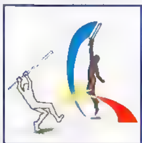




縦斬り・横斬り・走り

三つの要素が対戦を深いものにする

縦斬り・横斬り・走り……上図の通り、これら三つの要素は三すくみの関係（じゃんけんの関係）を形成している。前作から継承されているシステムだが、本作ではこの関係性がより色濃くなった。その最たる例は、縦斬りと横斬りがぶつかり合ったときに縦斬りが打ち勝つようになった点だろう。また、本作では「構えながら歩く」「攻撃しながら走る」といった動作も存在するため、より奥深い駆け引きが生まれるに違いない。



縦斬り：横斬りに対して強く、走りに対して弱い。横斬りに比べてガードされたときの硬直が小さめに感じた。縦斬り攻撃自体の「厚み」や、避けにくい方向が存在するかなどは現時点では未確認。





横斬り：走りに対して強く、縦斬りに対して弱い。縦斬りよりやや重い感じの技が多い。横斬りにも上・中・下段攻撃があるほか、必ずしも奥・手前両方の走りをつぶせるとは限らない。



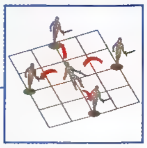


走り：縦斬りに強く、横斬りに弱い。ステージでの優位な位置の確保に使うほか、走り中のみに出せる技も豊富にある。本作では下方向への走りもレバーを1回入力するだけで出せるようになった。

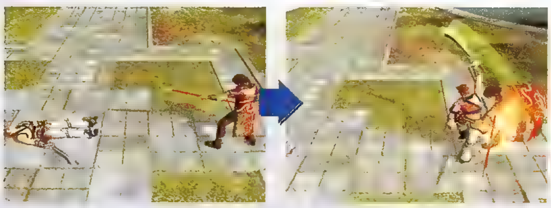


起き上がり

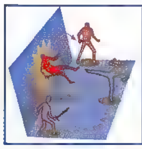
多彩な動きで相手に的を絞らせない



ダウン状態からの起き上がり方法はいくつかある。その場で起き上がる行動に加え、図のように前後左右4方向へ移動（転がる）することも可能だ。ただし、起き上がり攻撃という行動自体は存在しない。起き上がりつつ攻撃したい場合は、ダウン状態から攻撃ボタンを押せば、通常状態と同じ感覚で技を繰り出すことができる。もし、何もせずに起き上がりたいなら⒢を押せばいい。細かい部分は次号以降で紹介していこう。



前転すれば相手に近付くことができる。写真はそこからアッパー系の斬り攻撃を出したところ。このような攻めの起き上がり方も可能だ。



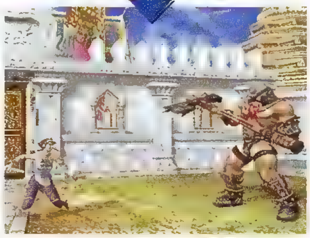
壁際の攻防・空中制御

受けに回っても活路を見い出せる

本作からの新要素となる、壁際の攻防。ショーバージョンではステージ中に存在する壁付近で特定の技をヒットさせると相手を壁やられ状態にできた（ミツルギの⇧Ⓑなどで確認）。また、壁にたたき付けられた後には、上図のような壁受け身ができるようになる模様。この行動により、余計な追い打ちを回避することができ、新たな読み合いも発生するのだろう。

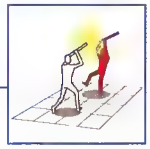
なお、右の写真の通り、空中制御は健在（空中で1発以上攻撃を受けた際にレバーを任意方向へ入れる）。空中コンボのヒット数＆ダメージ減少に一役買うほかに、余計なリングアウト負けを防ぐためにも重要だ。





ガードインパクト

読みとタイミングが命！





剣のぶつかり合う音と、派手なエフェクトで演出される。

シリーズおなじみのガードインパクトは、相手の攻撃をさばいたり弾いたりする動作。コマンドが変更されて、⇨＋⒢で上・中段攻撃を弾き、⇦＋⒢で中・下段攻撃をさばくようになっている。タイミングがシビアなので、攻撃を引き付けるのが肝心。



ソウルチャージ

自らの剣に魂を込める！

ショーバージョンには入ってなかったシステムだが、ここで紹介しておこう。前作ではⒶ＋Ⓑ＋Ⓚで発動。ボタンを押す長さによって、直後に出す技にカウンターヒット効果やガード不能効果を付加できるものだった。本作でも同様のシステムになるのか!?



緑色のエフェクトには、どんな効果が隠されているのか？

SOUL CALIBUR II



キャラの性能にさらなる差別化が!!

キャラクターズインプレッション

Character's Impression

ここではショーバージョンで使用できた7人のキャラクターたちが、どのように仕上がっていたかを報告。ショーバージョンでのインスト技表も併せて公開!

コマンド表記について

○:ボタンを短く押す
●:ボタン押しっぱなし(ホールド)
⇨:レバーを短く入力
➡:レバー入れっぱなし(走る)
+:同時押し
○:「タタン!」と素早く入力(スライド)

抜群のスピードで相手を翻弄



カサンドラ

姉ソフィーティアの面影が見え隠れするカサンドラだが、ショーバージョンでは全くの新キャラクターといっていいほどの印象を受けた。クセが無く扱いやすいので、ソフィーティアをやり込んだ人も、そうでない人も十分に楽しめそうだ。

武器はショートソードとスモールシールド。そのシールドを使った攻撃が多く見られたほか、足技を使った技も豊富。スピードは申し分なく、リーチの無さを工夫していければ十分に闘っていける。「小悪魔的」なイメージの技も用意されているので、発売後には君の手でカサンドラらしい動きを演出しよう。



大きく前へ突き出す縦斬り攻撃。横斬り攻撃はどんな技？

スライドフラッド	Ⓐ,Ⓑ,Ⓑ
リバースミラージュ	⬂Ⓐ,Ⓑ
レナードストリーム	⬃Ⓐ
エンジェルスカッシュ	⇩⬂⇨Ⓑ
アイオロスターン	Ⓐ+Ⓑ
テンバランスシュート	Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ
フェザーヘブン	⬅Ⓑ
グレミーキックス	⬋(⬉)Ⓚ,Ⓚ

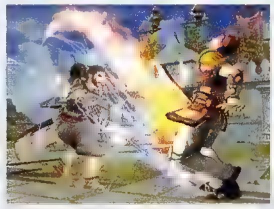
スキの無いオールラウンダー



ミツルギ

豪快で力強いイメージはそのままで、本作でも大暴れしそうなミツルギ。スピードとリーチのバランスがよく取れたキャラクターで、下段攻撃や浮かせ技、強力な移動攻撃と分厚い攻めが可能だ。ショーバージョンでは、技を出した後に走りに移行できるようになっていたり、構えからの新連係が追加されていたりと、さらなる進化を遂げており、とにかく攻撃手段は何でもそろっているという印象を受けた。

初心者から熟練プレイヤーまで幅広く楽しめることは間違い無いので、巷のゲーセンにお目見えしたときには、ぜひ一度は触ってみてほしい。



派手な攻撃を繰り出すミツルギ。これも魅力の一つ。

拝当(おがみあて)	Ⓑ⇨
踏掛(ふみがけ)	●Ⓐ
居合い(いあい)	Ⓐ,Ⓐ+Ⓑ
火筒捻(ほづつひねり)	(居合い中)Ⓐ
弧月(こげつ)	⇩(⇧)Ⓑ+Ⓚ
打千両(うちせんりょう)	(弧月中)Ⓑ,Ⓑ
二重旋(ふたえつむじ)	⬇(⬆)Ⓐ,Ⓐ
拝巴(おがみともえ)	➡Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ

蹴り技が冴える熱血漢!



ホン・ユンスン

ファン・ソンギョンの後継キャラというだけあって、いくつかの継承技は確認できたが……プレイをしてみたところ、かなり違う印象を受けた。まず、剣撃全般に関しては、踏み込んで移動しながら攻撃する技&連係が多く、中距離の立ち回りでイニチアシブを取りやすかったのが非常に印象的。

近距離では攻撃スピードこそ、カサンドラやタキに譲るが、縦斬りと蹴り技は高性能。特に蹴り技の種類が豊富で、蹴り技から軸移動へ移行する特殊動作もあった。このほか、攻撃を弾く構え動作(?)→ステップなどもあり、今後の仕上がりが非常に楽しみである。



近～中距離で間合いに応じた使い勝手のいい蹴り技が豊富。

連刃捷翻斬(レンジンショウホンザン)	Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ
鉄支連斬(テッシレンザン)	⇨Ⓑ,Ⓑ
翼舞尖(キョウブセン)	⬃Ⓚ,Ⓐ,Ⓑ
連架蹴(レンカシュウ)	⇦Ⓚ
鳳躍脚(ホウヤクキャク)	⇩⬂⇨Ⓚ
竜魚脚(リュウギョキャク)	Ⓑ+Ⓚ
旋盆跳撃(センボンチョウゲキ)	⬋(⬉)Ⓐ,Ⓑ
無影刃(ムエイジン)	⬇(⬆)Ⓑ

忍者らしいトリッキーさに拍車が



タキ

ショーバージョンで見られた大きな変化は、やはり宿(⇩⬃⇦)から8WAY-RUNが可能になったことだろう。宿のためモーション中には一瞬スキがあるが、そこから走ることで駆け引きに膨らみが出そうだ。

新技には、風車から飛び二段蹴りを出す連弾誅(Ⓑ+Ⓚ,Ⓚ)や、手前or奥移動から上・中・下段の横斬りを繰り出していく闇乱(⬇or⬆Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ)、歪車からの流刃(⬆or⬇Ⓑ+Ⓚ,Ⓚ,Ⓐ)など、相手をかく乱させるトリッキーな技が多い。

式妖弾の威力が落ちたのは残念だが、以前からのタキ使いなら、かなり楽しんで使えるキャラに仕上がっていたぞ。



素早い動きで相手を幻惑。二刀を使う新技が楽しいタキ。

忍蔦(しのびづた)	⬃Ⓐ
十字組(じゅうじぐみ)	Ⓑ,Ⓐ,Ⓚ
鉄砲駆(てっぽうがけ)	⇨⇨Ⓐ
連弾誅(れんだんちゅう)	Ⓑ+Ⓚ,Ⓚ
宿(やどり)	⇩⬃⇦
荒神宿(あらがみやどり)	(宿中)Ⓐ+Ⓑ
散魔鬼炎剣(ざんまきえんけん)	⬇(⬆)Ⓑ
闇乱(やみだれ)	⬇(⬆)Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ

トリッキーさを増した邪剣



3種の特殊構えを駆使し、中〜遠距離から長大なソウルエッジを振り回して暴れるのが強かったナイトメア。『ソウルキャリバーII』では、新たな構えが追加されたことや、構えに移行できる技が増えたことにより、そういった闘い方がよりトリッキーで強力なものになることは間違いないだろう。


ソウルエッジを変幻自在に振り回すスタイルがより強力に。

近距離用の技も種類が増えている。特に目立つのは、異形の右腕を使った打撃技の数々。浮かせ技や特殊なヒット効果を持つものなど、ナイトメアが苦手とする接近戦を強化してくれそうな技が追加されている。前作よりさらに強く、面白いキャラに仕上がりそうだ。

スラッシュクロス	Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ
ダブルグラウンダー	Ⓐ,⇩Ⓐ,Ⓐ
ルークスプリッター	⇨⇨Ⓑ
バックスピンスラッシュ～シニスターホールド	⇦Ⓐ
サイドシャッター～デキスターホールド	（シニスターホールド中）Ⓐ+Ⓑ
チーフホールド	Ⓑ+Ⓚ
ブラッドシュトローム	（チーフホールド中）➡Ⓐ,Ⓐ
アーマースティンガー～ベースホールド	⬇（⬆）Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ

"構えキャラ"として超進化

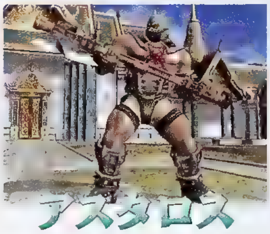


伸縮自在の蛇腹剣で、近距離から遠距離まであらゆるレンジの戦闘に対応できるキャラ……アイヴィー。本作では構えが追加されており、旧キャラの中では最も変化の大きいキャラになりそうだ。現時点では、頭上で剣を振り回す構え、体の横で剣を振り回す構え、自らの体に巻き付ける構えの3種類が確認されている。構え専用技から次の構えへ移行する連係や、構え時専用の投げ技なども見られ、構えを取り入れた戦術はバリエーション豊かなものになるだろう。また、蛇腹剣を伸ばした状態と縮めた状態で出せる技が異なっているのも、大きな変更点だ。


中〜遠距離からの攻撃が、かなり強化されている。

カインドランブラー	⇨Ⓑ
ケイジランブラー	⇧Ⓑ+Ⓚ
メタエレム・アパス	Ⓐ+Ⓑ
ボイルドアパス～メタエレム・テジャス	（メタエレム・アパス中）Ⓐ
ルナティックテジャス	（メタエレム・テジャス中）Ⓐ+Ⓑ
アームトランス（武器の形態変化）	Ⓑ+Ⓚ
シュークラッド～メタエレム・ジルフェ	（鞭状態で）Ⓐ+Ⓑ
レイヴナーズカンテラ	⬇（⬆）Ⓐ

力で押してこそ重量級



アスタロスならではの圧倒的なパワーで相手をねじ伏せるスタイルは健在。武器である大きな斧のリーチも十分で、中距離からでも相手に襲い掛かることができるのは本作でもきっと脅威になるはずだ。また、近距離でのプレッシャーも凄まじく、怒濤の攻撃で相手を押し立てていけそう。


近付いてこそアスタロスの本領発揮か。相手を押しまくれ！

重量級特有の動きの重さを感じさせない技があるのもアスタロスの魅力の一つ。強力な突進系の技も健在で、相手を窮地に追い込めそうだ。ただ一つ、リングアウトが減少の傾向にある点が気に掛かるが、重量級好きのプレイヤーならば放っておく手は無いぞ。

ルクスーザ	Ⓐ
メリアックスーザ	⇗Ⓐ
ディ・キュメル	⇨Ⓐ,Ⓑ
ヴィスアーク	Ⓚ
シュ・ムクサリオン	Ⓐ+Ⓑ
クラックォ・アクシア	⇖Ⓑ+Ⓚ
アズリエール	⬉（⬊）Ⓑ
ムズールヴィシア	⬇（⬆）Ⓑ

3D対戦格闘乗り換えるなら

『VF4』や『鉄拳4』が稼働し始めてから、かれこれ半年以上が経過した現在。そろそろほかの3D対戦格闘ゲームをやりたいと思っている人も多いのではないだろうか？

本当の意味での間合いの駆け引きや、フィールド内におけるポジション争い……。『ソウルキャリバーII』には、前述の2作品とはまた違った面白さが高いレベルで備わっている。今回の記事を読んで、少しでも本作のことが気になった人は、来る日にぜひ1コイン投入してもらいたい。

Story of Astaroth

怪物の誕生する原因は多数ある。
まず第一は神の栄光である。
……パレ「怪物及び異象について」

人の怨念を喰らい続け、砕けてなお世界を覆わんとしている邪剣ソウルエッジ……。
その力に気付いた神はオリンポスの鍛冶神ヘパイストスだけではなかった。ヘパイストスがソウルエッジに危惧の念を抱いたのに対し、純粋にソウルエッジが持つ力に興味を持った神もまた、存在したのだ。戦争を司るアレスにとって、邪剣ソウルエッジの忌まわしき由来や習性は大した問題ではなかったと見える。彼はソウルエッジを手元に置くことを望んだ。
同じオリンポスに属する二人の神の邪剣を巡る思惑は、やがてそれぞれが人間界に介入する結果となったのである。

戦争神が目をとめたのは、彼を「執行者バルギア」としてあがめる砂漠の邪教集団であった。
啓示を受け、ソウルエッジを入手するための使者の用意を命じられた大神官クンペトクーはその秘術を駆使して一体のゴーレムを創り上げる。大神官は彼に強力な呪いを込めた特製の大斧と、アスタロスという名を与えて邪剣探索へと送り出した……。

神が求めるほどの力……。密かにソウルエッジを手にする野望を抱く大神官ではあったが、神を欺くことは容易ではない。大神官は知るよしもなかったが、実はアスタロスには、戦争神に従い戦場を駆ける死の司ケールが宿っていたのだ……！
直接の創造者である大神官の思惑とは裏腹に、戦争神に邪剣を捧げるべく行動するアスタロス。
首尾よく邪剣を探し出したものの、邪剣はその半身を失い、その力は激減していた。
このような状態のソウルエッジを主が望むわけがないと判断したアスタロスは、当時の邪剣の持ち主であったナイトメアに従って虐殺を重ね、邪剣の力を高めることに専念していた。
三年も経つ頃には邪剣の力も回復し、いよいよナイトメアから邪剣を奪う瞬間が近付いてきた……！

しかしアスタロスはその時を待たずして、彼を仲間の仇と追ってきた男との闘いによって破壊されてしまったのである。虐殺を重ねた彼は多くの恨みを受ける身となっていたのだ。
その恨みの中の、たった一つだけが強い復讐心をもって、ナイトメアの居城となっていたオストラインスブルグまでたどり着いたのだった。

だが人の視点から見れば悪といえど、アスタロスは紛れも無く神の従者であった。
即座に神罰がくだり、地面に亀裂が入る。男は仇討ちの喜びを声にする間もなく、重傷を負ったまま地下へと飲み込まれて消えた……。
アスタロスを破壊した男の仲間たちの手により邪剣が砕かれたのは、その直後のことだった。
彼らは仲間の姿を求めてしばらくの間留まっていたが、やがて立ち去り、しばしの静寂が訪れた。

……四年の年月をかけてそれは行なわれた。
もしもアスタロスが純粋に人の手による存在であったなら、そのようなことは起きなかったはずであった。
戦争神の加護、そして死の司ケール。これらの人知を越えた存在と、オストラインスブルグという土地がそれを可能にした。すなわち、かつてナイトメアの虐殺による流血と怨念を吸った周囲の土を媒介にしてアスタロスは再構築されたのだ。

一度破壊されたことにより、生来の弱かった「人の手による」部分が減り、さらには再生時に近くに存在したソウルエッジの破片をいくつか取り込んだ新しい体は、以前にも増して強靭に、そして冷たくそびえ立っていた。
やがて彼は自分のするべきことを思い出したのだろう。傍らに落ちていた懐かしき大斧を拾い上げると、霧の中へ消えていった。

SOUL CALIBUR II

開発順調！ 待ち受ける宴に期待せよ!!

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL

ギルティギア XX（イグゼクス） ザ・ミッドナイトカーニバル

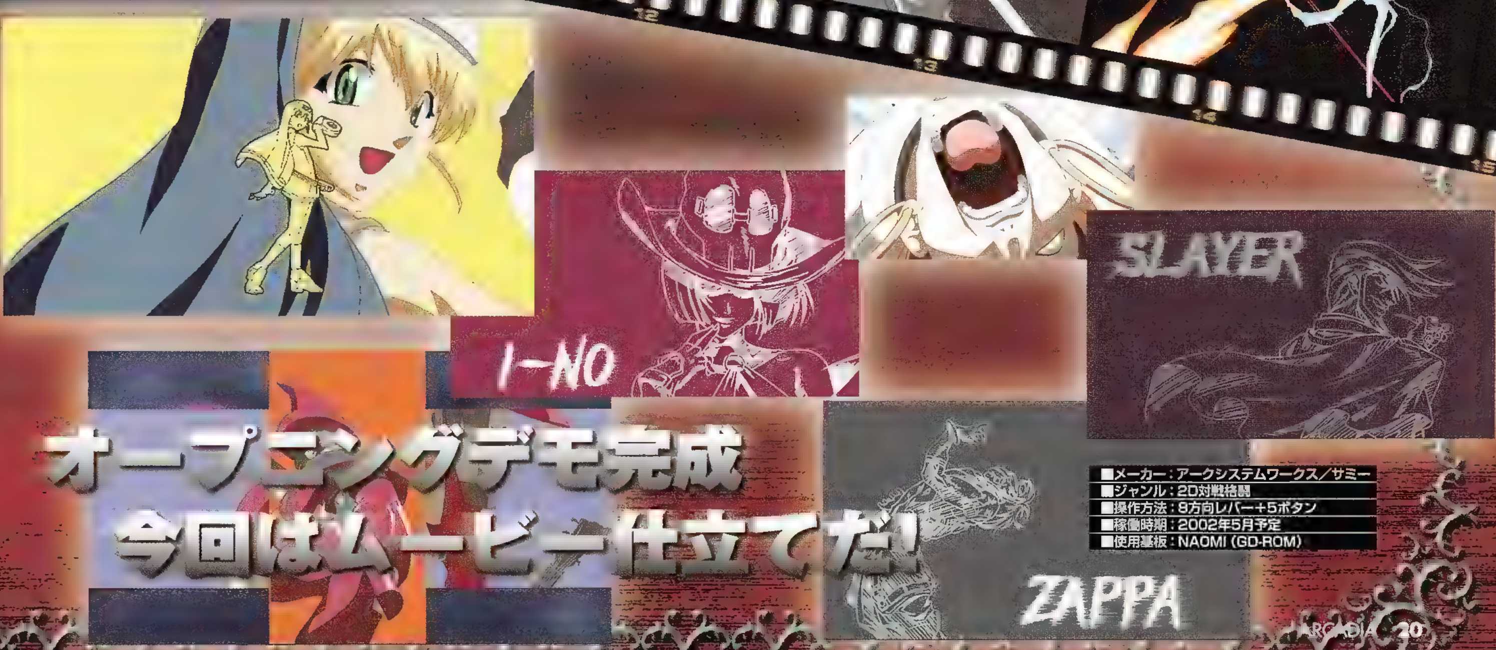
※画面写真および記事内容はすべて開発中のものです

タイトルロゴ、オープニングデモ、VS.画面用イラストといったビジュアル系の新着情報に加え、新システムや各キャラの新技などもじっくり検証してみた。春の決戦を期待しつつ待て！

Text：MVP



オープニングデモ完成 今回はムービー仕立てだ！



■メーカー：アークシステムワークス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■稼働時期：2002年5月予定
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）



ついにハイクオリティのオープニングデモが完成！　演出面が大幅にパワーアップしたことはもちろん、滑らかなアニメーションも導入され、アーケードゲームでは異例ともいえる質の高さに仕上がっているぞ。圧倒されること間違い無しの出来なので、ゲーセンに登場したら一度は見てみよう。



ショー会場にて一般初公開!! Amusement Expo

2月22〜23日に開催された「AOU2002アミューズメント・エキスポ」にて、ついに「GGXX」がその姿を見せた！　サミーブースの一画に設置された「GGXX」試遊台の前には、プレイを待つ来場者たちが長蛇の列を作り、新たなる歴史の目撃者となっていった。中でも、4人の新キャラクターには注目が集まっていたぞ。また、4セットの対戦台はボタン配置が2パターンに分かれており、その使用感を中心としたアンケート調査も行なわれていたのだ。

23日には、アルカディア3月号を持っていくと参加できる、プロモーションビデオの抽選会も行なわれた。先着順だったため、開場と同時に高速ダッシュする光景が…ビデオは一瞬にして無くなってしまったのだ。



まさに大盛況の一言。1試合入れ替わり制だったが、待ち時間は1時間にも。

Sammy's Street ロケテストも順次スタート

お披露目の次はロケテスト！　3月1日〜3日、サミー直営のゲームセンター「サミーズストリート」の王子店と相模原店にて、「GGXX」のロケテストが行なわれたぞ。

このロケテストは公式ホームページで告知があったため、当日はギルッ子が大集結！　取材に伺った王子店では、2セットの対戦筐体＋中継用の大型モニターという万全の体勢に加え、プレイを待つ人が自由に動けるよう整理券が配布されていた。細かい気配りが好評だったぞ。

また、夕方にはアンケートに答えてくれた人を対象としたプロモーションビデオの抽選会も行なわれ、ギルッ子たちの熱気は最高潮に！

その後も各地で順調にロケテストが行なわれ、完成が迫っていることを感じさせてくれた。



ロケテストでは、より細かいアンケートを取っていた。今後の調整はコレ次第？

現在調整中：3月3日以降も、週末をメインに各地で行なわれていたロケテスト。その内容から、キャラクターやシステムのバランス調整がどんどん進められていることが実感できた。今号に掲載した内容からさらに進化する可能性も高いので、実際に発売されるまでハラドキしながら待っていてほしい。特にザッパには期待できる!?

SYSTEM 徹底検証

NEW

サイクバースト 未来予想

新システムということで最初は忘れがちな「サイクバースト」。だが、本作のカギを握る強力なシステムなので、積極的に使っていきたい。そこで、現在判明している事実を元に、その性能と攻防を検証していこう。

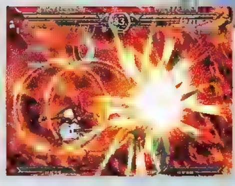
CHECK POINT ① 完全無敵



反撃はほぼ無いので、基本的には出し得といえる。

出始めはもちろん、現段階では動作が終了するまで無敵となっている。ガードされたり空振りしても、よほどのことが無い限り反撃は受けないので安心だ。

CHECK POINT ② いくつかの制約



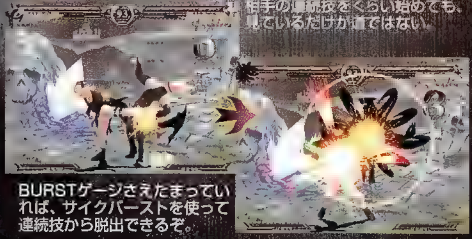
連続技を決める側は覚醒必殺技がカギになる?

気絶中、投げによるやられ中、そして相手の覚醒必殺技中は発動できないので注意。また、キャンセルで出したり、ロマンキャンセルすることも不可能だ。

サイクバーストの基本的な特徴

- BURSTゲージが満タンのときに使用できる緊急回避技
- 「Dボタン＋ほかの攻撃ボタン」の2ボタン同時押しで簡単に出せる
- やられ（吹っ飛びやのけぞり）中も発動可能

相手の連続技をくらい始めても、見ているだけが能ではない。



BURSTゲージさえたまっていれば、サイクバーストを使って連続技から脱出できるぞ。

一撃必殺技の存在

テンションゲージが大幅に減ってしまう可能性が高いため、ラウンド間のテンションゲージ持ち越しが可能になった本作では、やや使いにくい印象を受ける一撃必殺技。操作やシステム自体に変化は無く、一撃必殺準備後は一撃必殺技を使えるようになるが、テンションゲージが徐々に減っていき、それが無くなると体力が減っていく仕組みだ。



テンションゲージのことを考えると、次のラウンドがあるときは使いにくい!?

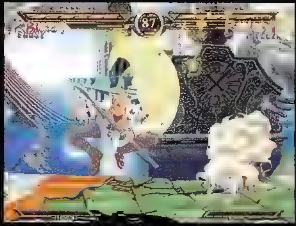
イノの一撃必殺技を初公開！ 得意のギターで死の旋律を奏でるのだ!! この後は……?

使用状況による違い

使用したときの状態	BURSTゲージ消費量	ヒット時のボーナス
通常状態	2/3	テンションゲージがMAXに
やられ状態	すべて	BURSTゲージが1/3回復

表にある通り、サイクバーストの性質は使用した状況によって若干異なる。やられ状態から使ったときは、ヒットしてもさすがに大した効果が無いが、通常状態で使用すれば、ヒット時の見返りが大きい上にBURSTゲージの消費も少ないのだ。

なお、BURSTゲージは時間経過とともにたまっていき、攻撃をくらった際もたまるようになっているぞ。



通常状態からならBURSTゲージが1/3残り、ヒット時はテンションゲージがMAXに。やられ状態からの脱出とどちらを取るか？

実戦的攻防予想

使わせる側の考察

相手にサイクバーストを使われた後は、くらったかどうかで展開がかなり変わる。サイクバーストを誘ってガード、または回避する戦法は、対戦のカギを握るだろう。回避する手段としては、ガトリングコンビネーションをスキの小さい技で構成したり、ロマンキャンセルでスキを無くすパターンが有力か。また、ダストアタックを決めた後に追いかけないという選択肢も有効になりそうだ。



例えば、相手がサイクバーストを使いそうなら、ジャンプキャンセル可能技をヒットさせ……、

ジャンプキャンセルからフォルトレスディフェンスでやり過ごす。その後の展開が有利に！

当てる側の考察

使い方としては、やられ状態からの脱出に使うパターンと、通常状態で使ってテンションゲージをためるパターンが考えられる。前者は、ガトリングコンビネーションから大技をくらう前や、ダストアタックをくらった後に使うのがセオリーになりそうだ。後者はダウン復帰不能の技から当てるのが有力。また、跳び込みや突進系の技に合わせたり、起き上がり直後に使ってもいいだろう。



通常状態で使うなら、確実にヒットさせて恩恵を受けたいところ。特定の技に狙いを絞ろう。

ロマンキャンセルからサイクバーストを決める（連続技に組み込む）のもうまい使い方か？

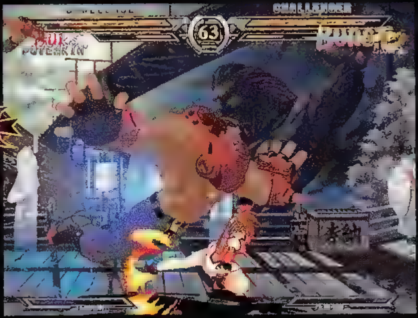
各種ゲージに注目： 今回サイクバーストが導入されたことでポイントになりそうなのが、各種ゲージの確認。体力、テンション、ガードバランス、BURST、さらに自分と相手……。合計八つのゲージを常に確認しながら闘うのは難しいと思われるので、状況に応じて必要な部分を確認することになるだろう。感覚的な認識も重要になる!?

NEW

SYSTEM 徹底検証

ダウン追い打ち未来予想





ダウンしている相手に追い打ちすることができる点は変わっていないが、その後の状況に変化が。ダウン追い打ちをすると、相手が後方に大きく吹っ飛ぶ！

ダウン追い打ち後は？

前作の起き攻めは「ダウンしている相手に打撃を当て（ダウン追い打ち）、その打撃にキャンセルをかけて起き攻めに適した技を出す」というパターンがセオリーだったが、本作では少々事情が違う。ダウン追い打ちをすると、相手が低い軌道で後方へ吹っ飛ぶようになったのだ！

ダウン復帰も可能

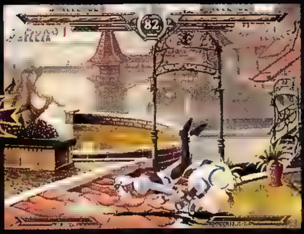


ダウン追い打ちをすることによって相手が後方へ吹っ飛ぶだけなら、攻め手側が安定した起き攻めを展開する余地は多分に残されているはず。しかし、受け手側はただ吹っ飛ぶだけでなく、その途中でダウン復帰をすることも可能なのだ！　ダウン復帰後は、前方ダウン復帰ならほぼ垂直に、それ以外なら後方へ跳ねる軌道を取るぞ。

このシステムによって、ダウンを奪われてダウン追い打ちを受けた側にも選択肢が生まれるため、起き攻めに新たな読み合いの要素が加わることになるだろう。

予想される起き攻め





パターン① ダウン追い打ちをせずに起き攻め

ダウン追い打ち後の展開が安定しないのなら、それを省いた起き攻めを作ればいい。すぐに思い付くのはミリアで（足払い→前転で接近→Sタンデムトップ）、相変わらず強力な起き攻めを展開できそうだ。ほかのキャラも考えてみよう。

パターン② ダウン復帰後を狙って攻める

相手のダウン復帰を前提に考えてみると……、ダウン追い打ちにジャンプキャンセル可能技を使い、そこから空中ダッシュで攻め込む戦法が思い付く。画面端付近なら空中投げも狙えるので、空中投げが強力なキャラは有効になるかも。





突発的「GGXX」座談会 今んとこどうよ？ 〜新システム編〜

※内容はロケテスト版に基づき参加者が勝手に語り合ったもので、製品版とは異なる場合があります。

3月某日、取材やロケテストで「GGXX」をプレイした一行は、現段階での内容を元に妄想で盛り上がるのだった。

真壇世（以下(よ)）：まずは新システム関係について。サイクバーストから順にいきましょか。

ケンちゃん（以下ケン）：システム自体がかなり強力だよね。

パチ：今のところ動作終了まで無敵だからね。ただ、出すときのリスクが低いのは微妙だなぁ。

(よ)：現状だと、使うタイミングがポイントになるのかな？

パチ：そうだね。普通に使ってテンションゲージをためるか、連続技を切り返すか。いかに相手に無駄遣いさせるかも重要になりそう。考えることが多過ぎるのは困るけど（笑）、この辺りの駆け引きは面白いと思うよ。

ケン：でも、攻防の選択肢は前作程度がちょうどいいよ。あれ以上に複雑化すると、頭が回るか心配（笑）。使用制限も単純に1ラウンド1回の方がいいな。

パチ：初心者救済用のシステムでもあり、うまい人がいやらしく使えるシステムでもある……。バランスも難しいところだろうね。

(よ)：そうそう、覚醒必殺技中は相手がサイクバーストを使えないみたいだから、今回は覚醒必殺技の価値が高くなりそうだよ。連続技もロマンキャンセル一辺倒じゃなくなるだろうね。

パチ：ファウストは……絶命拳に!?

ケン：天使ひかれて爆死（笑）。

パチ：新覚醒必殺技、熱烈希望!!

(よ)：ダウン追い打ちはどう？

パチ：前作ではダウン追い打ちからの起き攻めがウリの一つだったと思うから、それが無くなるのはもったいない気もするな。

(よ)：でも、これまでの起き攻めパターンだけでなく、新たな戦法が出てくるのはいいと思うよ。

ケン：ダウン追い打ちしなければ起き攻めできるキャラもいるけど、ほかのキャラは新しくパターン考えるしかないよなぁ。まぁ、それが楽しいんだけど（笑）。

(よ)：空中投げはいい感じだよね。

ケン：うん、いいねぇ。前作は空中の安全度が高かったからね。

パチ：空中戦でHSを多用するキャラが、偶発的に決めやすそうなのが気になるけど。

(よ)：そういえばDボタンでの必殺技ってあるのかな？

ケン：う〜ん、今のところエディの召還中Dだけかも。

(よ)：もっと欲しいよね。ロボール生成とかD話し相手とか（笑）。

ギルっ子その①：ケンちゃん

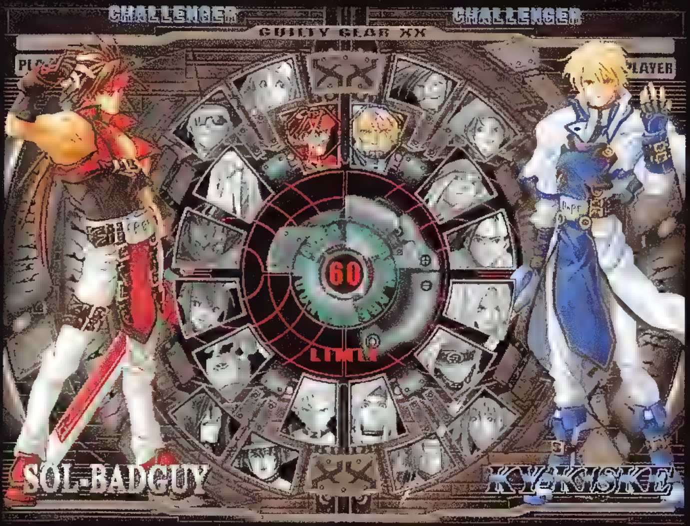


記憶に新しい「GGX」3on3全国大会の優勝チームの一人で、花粉症に苦しむ現役大学生。元「月刊ネオジオフリーク」のライターという経歴も持つ。わりと強（女？）キャラ好き。

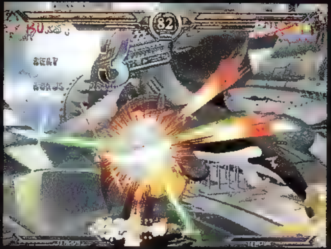


X事典

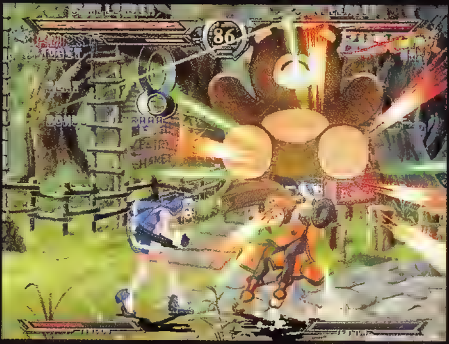
ボイスにも注目：誌面では伝わりにくいのが「音」に関するもの。メタルを基調にしたBGMはもとより、本作では各キャラのボイスが大幅にパワーアップしてるぞ。バトル開始前の対峙シーンにはじまり、バトル中の必殺技、ガード時など、とにかく「よくしゃべる」のだ。どんなことを言っているのかをすべて聴き取ろうとすると、プレイがままならないかも？



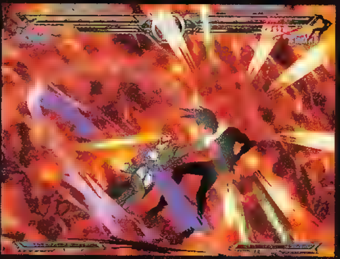
キャラが出そろい、セレクト画面も完成！　自キャラの場所をチェックしておこう。それにしても、上下の空いているマスが気になる……深読みし過ぎ？



メイの新覚醒必殺技は、イカリを振り回しながら前進した後、追加入力でシャチを呼び出す。主力になりそう？

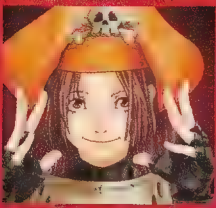


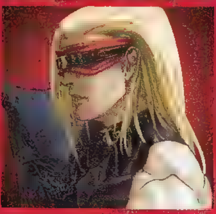
ブリジットお得意のヨーヨーで連続攻撃後、少し遅れて巨大な熊を相手の頭上に落とす覚醒必殺技。熊は中段判定なので、最初はそこだけくらってくれるかも。



スレイヤーの突進系覚醒必殺技。少し浮きながら突進するので、相手の足払いなどを抜けて攻撃することができそう。









続々と公開されていく新着情報の中で最も気になるのは、やはりキャラクターの新しい要素に関する情報だろう。今回は技の性能を垣間見ることもできたので、これを参考に新たな戦術を想像してみてもらいたい。













突発的『GGXX』座談会
今んとこどうよ!?
キャラクター編

※内容はロケテスト版に基づき参加者が雑感を述べたもので、製品版とは異なる可能性アリです。

よ：今回はキャラクターを見てみますか。スレイヤーはまんま打撃系の接近戦タイプだと思うんだけど、ガトリングが……。

ケン：連続技も欲しいよねぇ。

パチ：あのダッシュだと、相手のジャンプを追いかけるのがキツそう。一回投げたら一気に倒せるぐらいの爆発力を期待！

よ：じゃあ次はブリジットで。

パチ：見た目がイラつく（笑）。

ケン：女ならいいのになぁ……。

よ：でも強いんじゃん？　大ざっぱに使ってもそれなりに、設置系駆使して緻密に闘えば超強そう。

ケン：攻撃力は低そうだけどね。防御力も低いんじゃないかな。

パチ：熊使って連係や連続技を頑張って、攻撃力の低さを補う感じかな？　次はザッパだね。

よ：次々と調整の手が加わってるみたいだけど……。

パチ：考える部分が多くてやりがいはありそうだけど、現状は見返りが少ない気もするなぁ。

ケン：強力な憑依霊がゲージ消費で呼べたらいいのにね。

一同：確かに！　いいね、それ。

ケン：設定が不幸だから、現状弱いのも不幸ということで。

よ：イノはどうよ？

パチ：ダッシュと空中突進技が強いね。起き攻めも強そうだし。

ケン：横一線に出る衝撃波技を使えばけん制能力も高いよね。

パチ：ポチョムキンの鬼門？

よ：ただ、あのダッシュだと逃げ回る相手を追いかけるのは苦手そう。さて、次は旧キャラだね。ソルから順にいこうか。

ケン：あ、インストール中は全必殺技が強くなる予定らしいよ。

パチ：相変わらず？　バンディットループは残ってるし（笑）。

パチ：カイはジャンプDの見た目がイライラするなぁ（笑）。

よ：そういえば新覚醒必殺技の飛び道具が強かったよ。そこからさらに技がつながるし。

ケン：メイはどうなの？

よ：新覚醒必殺技が威力高いね。

パチ：今んとこそれだけかな？

ケン：ミリアも新技欲しいね。

パチ：「ギルティギア」のときのリビングランサーなんかいいよね。

ケン：ザトーはインヴァイトヘル以外でダウン取れれば普通に起き攻めできるっぽいから強そう。

パチ：闇カカト（中段）付いたし。

よ：ダッシュも速くなったね。

パチ：ドリルスペシャルの設置はどうなんだろうねぇ。

ケン：研究次第でいけるでしょ。

ギルっ子その②：パチ



風変わりな格闘ゲームが得意なライター。『サイキックフォース2012』全国大会2位。『GGX』ではファウスト業界の第一人者として、西スポをはじめとする大会で活躍した。



XX事典

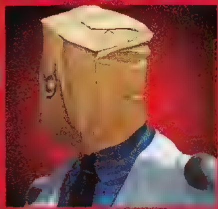
キャラカラーは？：お気に入りのキャラカラーを決めている人は結構多いもの。前作でも選べるカラーは多かったが、本作ではボタンが増えたことでさらなるカラーが期待される。現在いろいろと検討＆変更されているもようだが、お目当てのキャラの配色は果たして……。しっくりなじむ色があることを祈ろう。

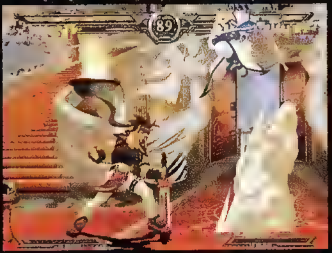
New Arrival Photograph



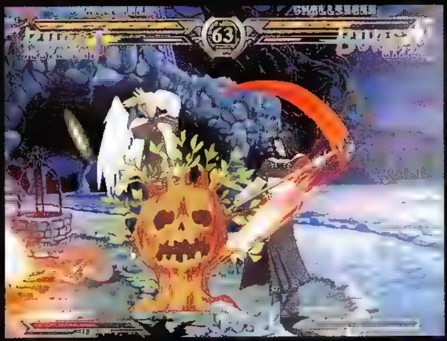




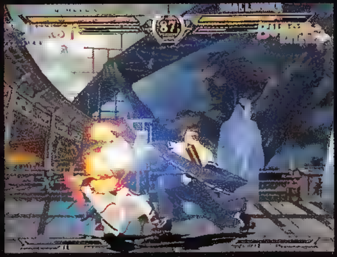




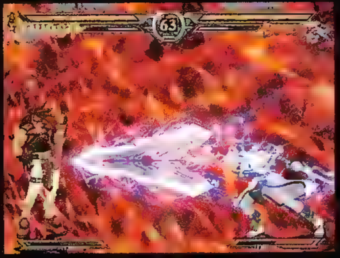
ソルにはガンフレイムのフェイント動作が加わった。普通のガンフレイムよりもわずかながらスキが小さく、テンションゲージもたまる。



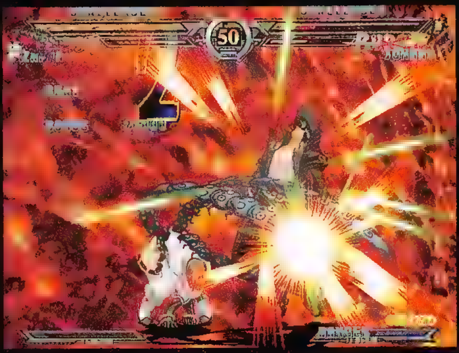
テスタメントの新技は、地面に仕込むトラップ系の技。設置後は完全に見えなくなり、相手が上を通過すると攻撃が発動する仕組みになっている。かなり強力だ。



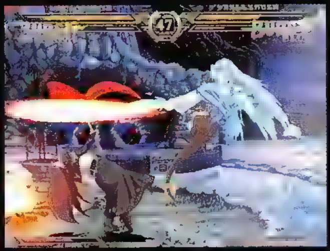
闇慈はレバー入れ技に変化が多い。これは➡＋Pで、前作のように中段判定ではないものの、しっかり上半身無敵なのだ。



巨大な剣の形をした飛び道具を放つカイの新覚醒必殺技。技後のスキが小さいおかげで、さらに連続技を狙うこともできるのが特徴。



ムカデのような怨霊を前方に数本伸ばす、ザッパの打撃系覚醒必殺技。リーチは長くなさそうなので連続技用？



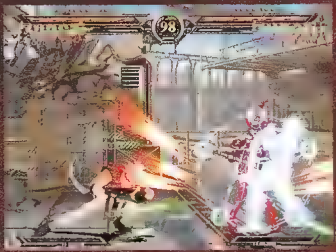
ウンディーネによるこの攻撃は新生ジャンプS。前作のジャンプSが強力だっただけに、その穴をどうカバーするかが問題？








ケン：次はチップ？
○：Yブレードが強くなったこと以外はそのまんまの印象。
ケン：全体的に気絶しにくいから、結果的に強くなってるよね。
バチ：ファウストはピンク色が無いのがかなりショック～。
○：色は多いほどいいよね～。
バチ：頭爆弾はダウン復帰後の選択肢に使えそうでいい感じ！
ケン：ポチョムキンは➡＋Pが変わって、対空が強くなったね。
○：ただ、ガイガンターで相手が気絶しないのはキツそう。
ケン：ハンマフォールキャンセルが移動手段に使えるし、全体的に強くなってると思うなぁ。
○：梅喧の某ソード（ジャンプHS）は色あせてないみたいだね？
バチ：あれは前作のまま伝家の宝刀でいいよ（笑）。
ケン：相手を引き戻す新技で地上連続技が痛くなったよね。
バチ：紗夢はほとんど変更無しでややパワーアップした？
ケン：新覚醒必殺技が強そう。
バチ：ジョニーの空中新必殺技もいい感じっぽいよね。
○：あれリーチがヤバイって。
ケン：ほかは➡＋Kカウンターから霧→コインなんかどう？
二人：あぁ～イケそう！
バチ：アクセルはHS弁天刈りの無敵が無いから今は弱そう～。
ケン：けん制、強いらしいよ。
バチ：低空空中バックダッシュ中に➡＋P（横に伸びる）とか？
ケン：ヴェノムはカーカスライドのおかげで強いっぽい。
バチ：空中ボール生成でけん制の幅が増えていい感じだね。



○：ジャンプDで空中連続技の威力もアップしたし、起き攻め以外が強化したイメージ。
バチ：闇慈は強いって噂だよ。
ケン：足払い→風神から派生技で移動して陰が入るだけでしょ。
○：後はガード判定かな。しゃがみHSで下段を取れるようになったのはプラスだけど、それを過信するとしゃがみKとしゃがみPの振り分けで自爆しそう（笑）。
ケン：はい次、テスタ。
バチ：トラップ系の技が加わってずいぶん変わったねぇ～。特徴があるとやる気も出るよね。
○：新覚醒必殺技でトラップがパワーアップするのも面白いよね。でも、設置したトラップが見えないのはどうかなぁ。相手にしてみればかなりうざそう。
ケン：ディズィーはパワー落ちたねぇ。ジャンプSが変わって適当な強さが消えた感じ。
バチ：ただ、起き攻めは相変わらずできると思うよ。
○：気絶しにくくなったのは痛いでしょ。新技の泡は？ 相手の攻撃を吸収するだけでなく、破裂して攻撃するみたいだけど。
二人：全体的に攻撃位置の高いポチョムがまたピンチ……？
――では最後に各人一言ずつ。
○：何だかんだで期待大。気合い入れて攻略しまっせ！
ケン：今回もミリアで勝つ－！
バチ：全国大会はまたケンちゃんが優勝する予定なんで、皆さんかかってきなさい（笑）。

ギルっ子その③：真瑠世



アクションゲームが大好きなライター。格闘ゲームはキツい連続技と怪しい連係を探すのが得意。「GGX」はアルカディアの攻略をはじめとし、公私両面でやり込みまくった。

X事典

シャチと熊：メイが新覚醒必殺技で呼び出すシャチの名前は「五所川原さん」（技名も同じ）、ブリジットがヨーヨーに宿らせる（？）熊は、世界最強の熊・ロジャーというらしい。ちなみに、「五所川原さん」に派生するメイの新覚醒必殺技の技名は「超絶悶絶きりもみ大旋風」とのこと。舌かみそう……。

伝説のナムコミュージックが鮮やかに蘇る！！



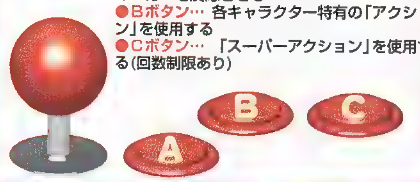
TECHNIC BEAT
テクニクビート



発売が待ち遠しいテクニクビート。今回は、基本的な遊び方からキャラクター特性まで丁寧に解説していくぞ。後半では、ナムコミュージックの歴史を語る上では外せない、細江慎治さん&小沢純子さんのお二人が登場！

Text：RED　※画面写真、及びイラストは開発中のものです。

発売予定	2002年春
ジャンル	テクノアクションパズル
操作方法	8方向レバー+3ボタン
メーカー	アリカ
使用基板	システム246



- ●8方向レバー… キャラクターを8方向に移動
- ●Aボタン… 「ラウンドウェーブ」を起こしてマーカーを反応させる
- ●Bボタン… 各キャラクター特有の「アクション」を使用する
- ●Cボタン… 「スーパーアクション」を使用する(回数制限あり)

この楽しさを君に！

このゲームは、上手く曲を演奏していく音楽ゲーム的に気軽に遊べる楽しめさと、やり込んで攻略を極めるアクションゲームとしてのマニアックな楽しさ、二つの魅力を持っている。

肝心の収録曲は、『テクニクティクス』から引き継がれたオリジナル曲も含めて、なんと70曲以上！　その内30曲が[illegible]治氏率いる「スーパースウィープ」アレンジによる新旧ナムコゲームミュージックだ。80年代ナムコミュージックファンならば、懐かしさと感動間違いなし！

家庭版『テクニクティクス』とはひと味違う「協力」・アーケードオリジナルの「乱入・対戦」の二つの同時プレイ。[illegible]化していく攻略の魅力も、回[illegible]待していてくれ。

画面表示の見方

ここでは、プレイ画面上のキャラクターや、各種表示の内容について解説していこう。



スーパーアクションの名称&残数表示

リアクションキャラクター
プレイヤーの操作に反応して、コミカルな動作を見せてくれる。ゲーム内容には直接関係なく、プレイ中に見る余裕はないので、人のプレイをギャラリーするときに注目してみよう。かなりカワイイぞ。

トーンコード
「トーンコード」とは「和音」という意味で、二つ以上のマーカーを同時に反応させ、曲をアレンジする演奏テクニック。成功すると「TONE CHORD」の表示と共に、同時に反応させた「マーカー」の個数も表示される。

マーカー
フィールドに出現する、リング状の物体。この上に自キャラを移動させてタイミングよくAボタンを押すとメロディが流れる(演奏方法については、次ページを参照)。通常のマーカー以外に、2回以上演奏しなければならない「ビートマーカー」も存在する。



マーカー
通常のマーカー。出てくる波紋は一つ。



ビートマーカー
下部に付いた印の数だけ、波紋が出る特殊マーカー。

インジケーター
「グレードメッセージ」でGOOD以上の評価を出すとメーターが上昇し、BADを出すと下降する。曲の終了時に基準値を超えていればステージクリア。逆に、曲の途中でメーターがゼロになると、その場でゲームオーバーになってしまうぞ。

チェインコンボ数表示
複数のマーカーを連鎖させていくと、「チェインコンボ」が成立。チェイン数が表示される。

ゲームモード&曲名

テンションステータス
現在の「テンション」を表示している。テンションはインジケーター内のメーターに応じて「BAD」「LOW」「HIGH」「SUPER」と4段階に変化し、それに応じて画面の演出も、吹雪が舞ったりと変化する。

グレードメッセージ
「マーカー」を反応させた時に表示される、タイミングの評価。評価は「JUST」>「GREAT」>「GOOD」>「BAD」の4段階で、評価が高いほど「インジケーター」内のメーター増加量が多い。「BAD」を出すとメーターが下がってしまうので注意。

アイテム
アイテムモードと2Pバトルでは、プレイ中に一定の条件を満たすと、フィールド上にアイテムが出現する。スコアに倍率が掛かるものや、一定時間移動スピードがアップするものなど、その効果はさまざまだ。

スーパーアクションについて：Cボタンによるスーパーアクションは、シューティングゲームにおけるボムのようなものだと思ってもらえばOK。その効果・演出はキャラクターにより固有のものが用意されているぞ。現状では1ステージあたり3発まで使用可能で、使用した分はステージをクリアするごとに補充される(←かなり太っ腹？)。

キャラクター性能紹介



自分を中心として巨大なマーカーを発生させ、周囲のマーカーを巻き込む。

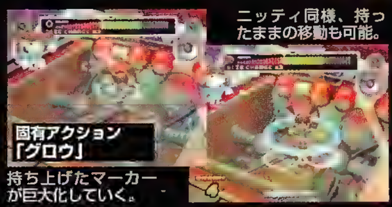


移動して、ほかのマーカーにつなごう。

マーカーを持ち上げ、そのまま動ける。



光をまき散らし、周囲のマーカーを大きくする。連鎖が起きやすくなるぞ。

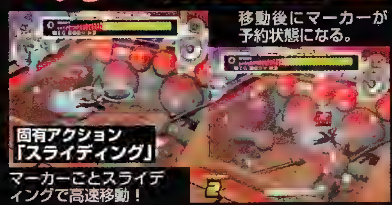


ニッティ同様、持ったままの移動も可能。

持ち上げたマーカーが巨大化していく。



一定時間巨大化し、踏むだけでマーカーを予約状態にできる。



移動後にマーカーが予約状態になる。

マーカーごとスライディングで高速移動！

ほかにもこんなキャラクターが！



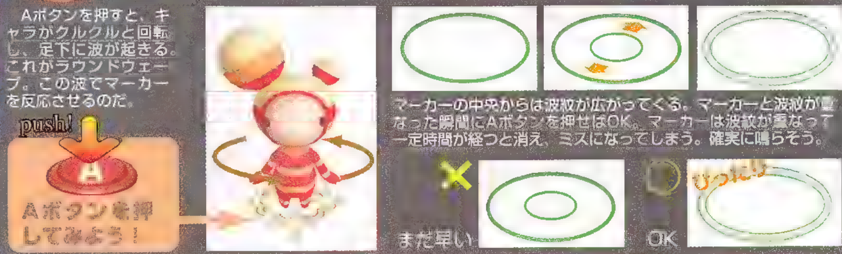
とりあえず、レバーとAボタンだけで始める!!

基本的な演奏方法

ここでは、全キャラクター共通となる、基本的な演奏の手順を解説していこう。新しいタイプのゲームだけに、一見、難しそうに見えるかもしれないが、これを読んで基本を理解しておけば、初プレイから楽しめること請け合い！

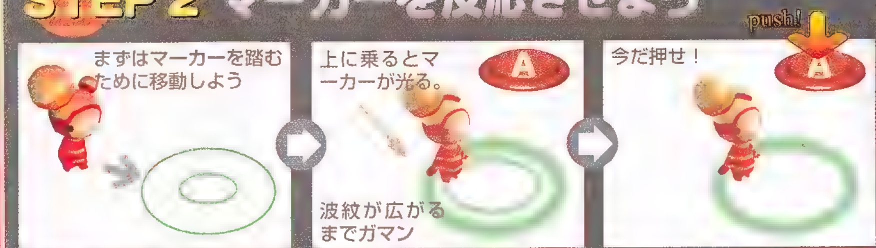
STEP 1 マーカーの仕組みを知ろう

Aボタンを押すと、キャラがクルクルと回転し、足下に波が起きる。これがラウンドウェーブ。この波でマーカーを反応させるのだ。



マーカーの中央からは波紋が広がってくる。マーカーと波紋が重なった瞬間にAボタンを押せばOK。マーカーは波紋が重なって一定時間が経つと消え、ミスになってしまう。確実に鳴らそう。

STEP 2 マーカーを反応させよう

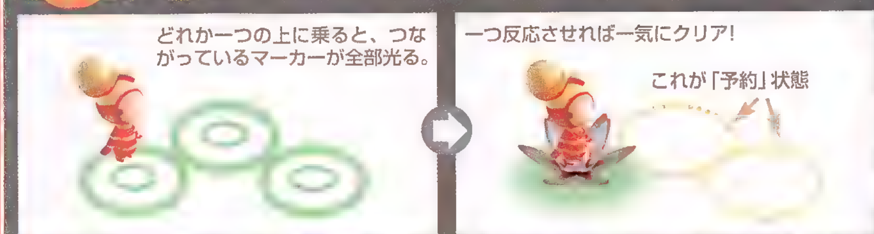


フィールド上にマーカーが出現したら、レバーで自キャラを操作して、マーカーの上まで移動する。

マーカーの上まで移動したら、中心から広がってくる波紋に注目。この波紋がマーカーの外周に重なる瞬間に……

……タイミングよくAボタンを押す！するとマーカーに対応したフレーズが演奏され、グレードメッセージが出る。

STEP 3 つながったマーカーは「予約」できるぞ！



2個以上つながった状態のマーカーが出現した場合は、どれか1個を反応させれば、つながっているマーカーすべてを一気に「予約」状態にしてしまえる。

「予約」されたマーカーは外周が点線状になり、最初に鳴らしたマーカーと同じグレードのタイミングで自動的に演奏される。何もしなくていいのでラクチンなのだ。

順番に注意

つながったマーカーといっても、波紋のタイミングがすべて同じマーカー群と、ズレているマーカー群があるので注意。後者の場合、どのマーカーを反応させるかの判断が必要。



●タイミングが同じ
どのマーカーを反応させても大丈夫。



●タイミングがズレている
一番早く広がっているものを踏もう。

オススメキャラは？：ちょっと気の早い話だが、初心者向けなのはニッティ、レインといったスタンダードな性能のキャラ。今回性能解説してある3キャラ中では、ハッシーがややマニア向けというか、慣れが必要なタイプだ。個人的に最も面白そうだと思ったのは、今回新たに紹介している「カート」。詳細は、「そんなんアリカ」を参照のこと。

テクニクビート発売直前企画

小沢純子氏 細江慎治氏 インタビュー

「テクニクビート」の魅力の一つは、往年のナムコサウンドのアレンジ。そこで今回は、1980年代のナムコ黄金期を支えた数々の名曲の生みの親である二人にお話を伺った。当時の王道的なナムコサウンドに新風を呼び込み、「テクニクビート」ではアレンジを手掛けたメガテンこと細江氏。そして、細江氏の先輩でもあり、ドラマチックなサウンドの担い手としても名高いオリジナル曲の作曲者、小沢氏。この両名の夢の対談がここに繰り広げられる！



株式会社ナムコ　第一開発本部　開発企画一部
小 沢 純 子
音大のピアノ科を経て、1983年ナムコ入社。
翌年の「ギャプラス」を皮切りに、『ドルアーガの塔』「リターン・オブ・イシター」「スカイキッド」「トイポップ」「ローリングサンダー」など、数々のタイトルの作曲をこなす。
最新作はメダルの「すごろチックJAPAN」。

曲作りには性格が出る？

――まずは、小沢さんから見た細江さんの曲の印象についてお聞かせください。

小沢　どれも印象深いけど、初期のメロディがはっきりしてる曲が好きですね。メタルホーク※1とか……ドラゴンスピリット※2も好き。細江くんはすごく器用なんですよ。[illegible]タイプの曲をバンバン作っていけるところを尊敬してます。

細江　ドラスピは今聴くと恥ずかしいです。

小沢　初々しさが魅力だよね。今は初々しさを出したくても、出せないから。最初のころの曲は、やっぱり純粋なんだと思います。

――では、逆に細江さんから見た小沢さんの曲とは？

細江　小沢さんの曲って、すごく完成度が高いんです。さらに言うと、※3 [illegible]

小沢　[illegible]

細江　[illegible]

小沢　[illegible] 人間が[illegible]に出るんですね。そういうのがいいなあ、って思います。曲作りって、作り手の性格が[illegible]よね。

ゲームサウンドの今昔

――ゲーム音楽の制作現場は、今と昔でどういった部分が変わったのでしょうか？

細江　[illegible]は楽になりましたよね。楽になった[illegible]作ることができるし、作り込むこともできる。でも、最近は安易なものが増えた気はしますね。

小沢　[illegible]ばドルアーガの剣を振る音一つでも、「今日は一日かけて剣の音を作る[illegible]」[illegible]ら、一日に何十個も作らなきゃいけないんですね。そうすると、一つ一つ動きに合わせてタイミング取るとか、そういうことができなくって。昔と今では、一音に対する思い入れが全[illegible]曲の方が[illegible]、サンプリング[illegible]っぽい音が望まれてるのかなあ。私としては[illegible]の方が面白いと思うんですけど。

――ハードウェアの性能の向上によ[illegible]になった曲はありますか？[illegible]ドルアーガの当時の基板にもっとパワーがあったら、曲は違った印象になっていたと思うのですが。

小沢　[illegible]や同時発音数の問題は大きいでしょうね。ドルアーガは、[illegible]開発当初から[illegible]あのアレンジにしたわけですし。逆に、脳天[illegible]あのままのアレンジで豊かな音で鳴らしたらダサい曲になるんじゃないかな。

――当時の音源に合わせた曲作りをしていた、と。

小沢　そうですね。音色についても、ベタな曲がベタじゃなくなるとか、そ[illegible]と思います。もちろん、音色の品質の[illegible]方がいいんですけど、昔は細かいことができたという一面もありますし。

細江　[illegible]できたんですよね。今もやろうと思えば不可能じゃないんですけど、すごくやりにくい。それが使いにくい[illegible]

小沢　[illegible]曲を作るには、昔の制作環境の方が向いてたかも。逆に今は、[illegible]のような[illegible]な音で、[illegible]とかを表現しやすくなってますね。

細江　テクニクビートは、バックグラウンドの[illegible]MIDIで作[illegible]たんですけど、メロディは[illegible]時のように[illegible]るんですよ。

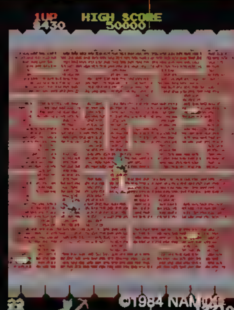
用語解説

※1：1988年に発売されたトップビュータイプのシューティングゲーム。システム2基板の拡大・縮小・回転機能をいかんなく発揮したゲーム性が高い評価を受けている。

※2：ドラゴンを操るシューティングゲーム。ファンタジックな世界観が話題を呼んだ。



※3：迷路突破型アクションゲーム「ドルアーガの塔」の略。主人公ギルは60階に囚われた恋人を救い出すのが目的。隠されたアイテムを回収しながら進まないと、クリアはまず不可能。発売は1984年。



※4：「リターン・オブ・イシター」の略。「ドルアーガの塔」の続編にあたる。発売は1986年。

※5：魔女に操られたおもちゃを倒していく、固定画面タイプのアクションゲーム。敵によって武器を変えながら闘っていかなければならない。

※6：「ゼビウス」「フォゾン」「グロブダー」「メトロクロス」「ドラゴンバスター」「バラデューク」など、1980年代のナムコを代表するゲーム音楽制作者の一人、慶野由利子氏の事。もちろんテクニクビートにも、慶野氏が原曲を作曲したタイトルが数多く登場する。

※7：コミカルな横スクロールシューティング。二つのバージョンがあり、新バージョンは当時最新鋭だったFM音源で作曲されている。

インタビューこぼれ話①　アリカさんは、「テクニクビート」の収録曲を選定するのに、ウェブサイト上でアンケートを行なっていた。その時、かなり上位にくい込んでいたのが「風のクロノア」シリーズ。意外に知られていないが、実はこのシリーズの作曲は小沢さんの手によるもの。アーケード畑からはしばらく遠ざかっていた小沢さんだが、その人気は健在なのだ。

ナムコサウンド制作裏話

——曲を作る際に、企画の方から具体的な指定が入ることはあるのですか？

小沢 いろいろですね。[illegible]ドルアーガの時は、ネーム入れの曲が一番最初に決まっちゃったんですよ。実はあれ、私が[illegible]た曲を、遠藤さん[※8]が「あ、いいね。それをもらっていこう」とおっしゃったので[illegible]ドルアーガの[illegible]できたのは、[illegible]です。

——細江さんはいかがですか？ 例えばハードコア調のF／Aの曲[※9]は、どういったいきさつで制作されたのでしょうか？

細江 あれは、前もってデザイナーにCDをいっぱい聞かせて、洗脳しました（笑）。「こういうの、いいでしょ？ ほら、弾をいっぱい撃ちたくなるでしょ？」って。もともとハウス音楽って、シューティングの殺伐とし[illegible]すよね。

——[illegible]は、[illegible]が好きでゲームを始めたプレイヤーも多いようですね。

細江 ありがとうございます。でも、あれでずいぶんファンを捨てたね、とも言われました（笑）。

小沢 いろんな意味で細江くんの新境地だったよね。

細江 [illegible]れてるぞ」って言われたり。いや、こ[illegible]って（笑）。当時、ハードコアは世間にあまり認知されていませんでしたしね。

アレンジの難しさ

——テクニクビートのアレンジでは、どういった部分が難しいと感じましたか？

細江 技術的な面では、先ほどの効果音の[illegible]なんですけど、音の[illegible]仕組みで鳴っているか」を分析するのに時間がかかってしまうんです。今回、一番効果音を使ってるのはモトス[※10][illegible]

小沢 [illegible]

細江 昔の基板の、音の「悪さ」が[illegible]

小沢 丸くなっちゃう、って言うのかなあ、ザラついた感じが無くなっちゃうよね。

——[illegible]

細江 全体的にはアレンジしやすかったと思います。昔の曲って、はっきりとメロディがあるので、分解していじりやすいんです。新しくなるとそれがどんどん崩れてくるし、曲自体も豪華になってきますから、難しい。

小沢 [illegible]

細江 いえ、1曲もやってません。

小沢 [illegible]一杯のつもりだから、どうアレンジするか悩んじゃうと思う。

細江 結局、自分の[illegible]れないんですよね。

——小沢さんは、テクニクビートでご自身の曲がアレンジされているのを聞いて、いかがですか？

小沢 「お茶目」で、それでいて「センスがいい」と思いましたね。ゲームの曲をわかっている人がアレンジしてくれたことを感じ取れます。「嬉しいなあ、やっぱりこの曲はこうだよね！」って。もちろん、逆にそういうところをハズしてくるユーモアもあるんですけど。

——小沢さんが聴いた曲の中で、一番面白いと思ったのは？

小沢 マッピー[※11]かな。かわいく仕上がってるのが好きですね。

——アレンジする際に、アリカさんから「この曲の、この曲」といった指定は入っていたんですか？

細江 いえ、ほとんどありません。基本的にはこちらに任せていただきました。まあ、マーカーを踏んでいくというゲームシステム上、できる曲とできない曲という判断はあるんですが……。

——テクニクティクス[※12]の曲は、並んでいるマーカーならどれから踏んでもメロディになるように作成されていましたよね？

細江 そういう意味では、テクニクビートはちょっと違いますね。やはりナムコゲームのメロディがあるので、プレイヤーのみなさんには、譜面通りに気持ちよく踏んでもらいたいですから。でも、どこから踏んでもいいようなところも、部分的には残してあります。曲にはとにかく力を入れてますので、じっくり遊んでほしいですね。

——本日は、どうもありがとうございました。



株式会社スーパースィープ　代表取締役　音屋

細江 慎治

1987年にナムコ入社。
「ドラゴンスピリット」「リッジレーサー」「アサルト」「オーダイン」「メタルホーク」「ファイナルラップ」など、多数のタイトルを作曲した後、1997年にアリカへ。
2000年、スーパースィープを設立。同社は「テクニクビート」のリミックスを担当。

テクニクビートの収録曲

[illegible]、曲の難しさが8段階に区分されてい[illegible]はその内、4段階目までに該当する曲を紹介しよう。

タイトル（発売年）	ジャンル	アレンジ自作曲者	難易度
[illegible]	HAPPY	AYA	★
妖怪道中記	TECHNO POP	MEGA	★
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★
ニューラリーX	MODERN POP	AYA	★★
リブルラブル	LATIN HOUSE	AYA	★★
スカイキッド	TECHNO POP	MURA	★★
[illegible]	LATIN HOUSE	[illegible]	★★
マッピー	HAPPY HANDBAG	AYA	★★★
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★
メルヘンメイズ	HAPPY HANDBAG	MEGA	★★★
[illegible]	[illegible]	AYA	★★★
X-DAY	ACID HOUSE	YOU	★★★
ディグダグ	ELECTRO	MEGA	★★★★
ワンダーモモ	HAPPY SKA	MEGA	★★★★
[illegible]	[illegible]	MEGA	★★★★
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

難度4までの収録曲の内、原曲を小沢氏が作曲した曲を黄色、細江氏が作曲したものをオレンジで表しています。

※8：遠藤雅伸氏のこと。「ゼビウス」「ドルアーガの塔」「イシターの復活」「グロブダー」や、ファミリーコンピューターソフト「機動戦士Zガンダム・ホットスクランブル」などのゲームデザインを手がけ、現在は株式会社ゲームスタジオの代表取締役。

※9：対空・対地のショットを使い分けて戦う硬派シューティングゲーム。機体はすべて実在の戦闘機。

※10：1985年に発売されたアクションゲーム。敵にぶつかってフィールドから「落とす」という、独特のゲームシステムが異彩を放つ。

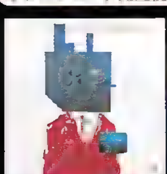


※11：ネズミの警察官マッピーが盗品を回収するアクションゲーム。ステージ各所に配置されたトランポリンをどう使いこなすかが重要。



※12：昨年発売された、「テクニクビート」の前作に当たるアリカ作品。ゲームの基本ルールは「テクニクビート」とほぼ同じだが、アナログコントローラーに対応しているため、操作のフィーリングが若干異なる。

テクニクビート[illegible]このCD!



サイトロンより発売中のナムコ三部作にも、本作に収録された曲が数多く入っているぞ。（写真は「ビデオ・ゲーム・ミュージック」）

ビデオ・ゲーム・ミュージック
SCDC-00003　¥2,100（税込）
スーパーゼビウス
SCDC-00099　¥1,890（税込）
ザ・リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック
SCDC-00122　¥2,310（税込）

インタビューこぼれ話②：「ドルアーガの塔」のアレンジは最後まで難航し、インタビューの前日にようやく完成までこぎつけたようだ。なお、細江さんによると、曲の内容は「ストーリーを付けた、悪者メドレー」になっているとのこと。根強いファンの多いこのタイトル、早くゲームセンターで聴いてみたいよね？

怒首領蜂 大往生

dodonpachi DAI-OU-JOU

どどんぱちだいおうじょう

- ■メーカー：ケイブ
- ■ジャンル：シューティング
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■稼動時期：4月予定

「撃ちまくる」というシューティング本来の快感の一つを、手軽に味わえる本作。今月の記事は少し趣向を変え、今までシューティングを敬遠しがちだった人も「怒首領蜂大往生（以下、大往生）」の楽しさを享受できるものにしてみたぞ！

後継機、接・近・中!!

ケイブ純正フラッグシップタイトル登場！



いよいよ発売が迫ってきた、ケイブ最新シューティング『怒首領蜂大往生』。さまざまな意味でこのタイトルが気になっているプレイヤーは多いことだろう。ここで、まず初めに大事なことをハッキリさせておきたい。このゲームは『怒首領蜂』の生みの親であるIKD氏による、ケイブ純正の「蜂シリーズ」正統後継機である。余計な心配は無用！

EPISODE 4 STORY

1000年前……。
先代の文明国家は兵器に戦略意志を持った
機械（マシン）兵団を創り出し、無人の世界大戦を
おこなっていた。
やがて誰もマシン兵団の戦闘を抑えられなくなるほど
発展し、全てを失った人類はその過ちを繰り返さないよう
マシン兵団を月に封印したのだった。

そして1000年の時が過ぎ、人類の文明が平和に向けて
使われる時代が訪れていた。
この時代はロボットの技術が発展し、人間に出来ないような
危険な作業は、すべてロボットに任せる事ができる程になっていた。

そんな時、月では不穏な動きが報告されていた。
封印していたマシン兵団が起動しているというのだ。
何者かによって封印が解かれたのか……。
それともコンピュータの意志か……。
国連軍は、目覚めたマシン兵団が地球を目指して戦力を整えつつある
情報を掴むと、月の首都である月面都市（ルナポリス）にむけて
先制攻撃を仕掛けていった。

その作戦に参加した戦闘員の中に、
戦闘機の「強化」兵器を司る専用ナビゲータ「エレメントドール」がいた。

エレメントドールとは、戦闘機に搭乗・装填することで
戦闘機全ての兵器プログラムを管理し、武装の強化を図る戦闘用ロボットだ。
この「エレメントドール」の出現は、戦闘機の強化を容易に行うことを可能にし、
またそのタイプによって、強化する兵器を変えることができるなど
実戦において欠かせない存在になりつつあった。

ここにひとつの矛盾が発生していた。

人類は、機械対機械の戦争の過ちを
もう一度繰り返そうとしていたのだった……。

インプレッション

新システム「ハイパー」は爽快感満点で、稼ぎに使うと戦略性も高い。君もぜひこの快感を味わってみるべし！　初心者から上級者まで、プレイヤーを選ばない奥深さを持ったシューティングの快作、テイクオフはもう目前だ!!

『大往生』で覚醒せよ!!　君の潜在的シューティング能力を呼び醒ませ!!

蜂シリーズの基本システムに加え、多くの新要素が追加された『大往生』。その秘められた特性を理解して戦いに挑め！
シューティングは、決して「近寄りがたい存在」では無い。まずは第一歩を踏み出すことが大事なのだ！

誕生

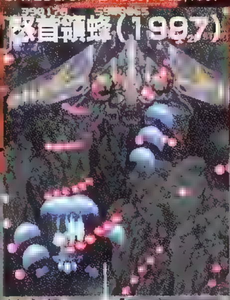
「蜂シリーズ」の1作目『首領蜂』は1995年の発売。[illegible]元であるケイブには、[illegible]に[illegible]しまれつつ[illegible]した伝説のシューティングメーカー「東亜プラン」からKD氏ら[illegible]の開発者が流れており、『首領蜂』も[illegible]テイストを色濃く[illegible]作品になった。



首領蜂（1995）

©ATLUS/CAVE

©ATLUS/CAVE 1995,1996,1997



怒首領蜂（1997）

影響

シリーズ2作目となる『怒首領蜂』は、それまでのシューティングとは[illegible]で[illegible]プレイヤーを魅了。「弾幕」という[illegible]ゲーム用語として[illegible]「弾避け」の面白さを[illegible]ゲーム世代にも[illegible]ことに成功する。他メーカーもこの作品の成功に影響を受け、「弾幕パズル」の時代が[illegible]。

未来

そして現在、『怒首領蜂』でシューティングデビューし、全国トップレベルにまで登った多数のプレイヤーがハイスコアの世界を席巻。そんな彼らを見上げながら、『怒首領蜂大往生』で本格的にシューティングデビューするプレイヤーの中からは、必ずや次代のA級プレイヤーが生まれてくるはずである。

奇跡！蜂のおかげでグングン弾避けが上達!!



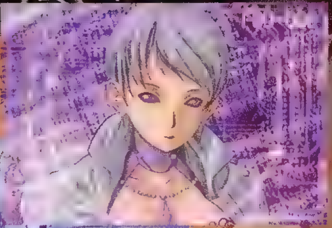
M.Oさん（仮名）
東京都在住

実は弾避けが大の苦手だったのですが、『怒首領蜂』を始めてから突然、スイスイ弾が避けられるようになりました！　今ではどんな弾幕も楽勝です。この経験を踏み台として、今後はシューティング業界を震わせようと思っています。ありがとう、蜂シリーズ！

最終鬼畜弾幕を従え 蜂 シリーズ正統

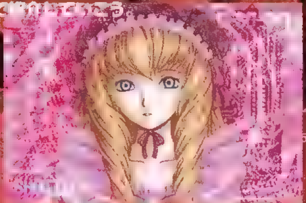
ELEMENT-DOLL

ゲームストーリーに登場する「エレメントドール」は、『大往生』世界における重要なキーパーソンであるようだ。可憐な容姿に機械の体を持った彼女たちは、この戦いに何を想うのか……？　ここでは、そんな運命の濁流に生きる彼女たち3人を、秘蔵イラストを交えて紹介していこう。







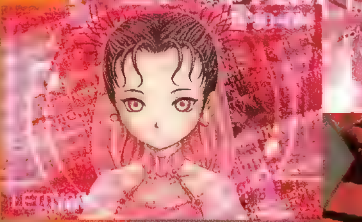


LEINYAN

対応強化タイプ＝レーザー強化
[illegible]兵によって機体への接続作業を受けるレイニャン。ケイブ独特の、グロテスクでもの悲しいストーリーを予感させられる光景だ。

EXY

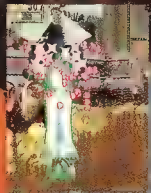
[illegible]した状態でメンテナンスを受けるエクスィ。[illegible]





SHOTIA（ショーティア）

対応強化タイプ＝ショット強化
一人たたずむショーティアの背後に散乱しているのは、廃棄された仲間なのか？　それとも、彼女自身の「パーツストック」なのか……。



①残機数
ストックされている残機数を表す。デフォルト設定では3機（残機2）でゲームスタート。敵弾に当たるなどミスすることに残機は減っていくぞ。

②残ボム数
無敵で、しばらく自機が無敵になる強力な武器「ボム」のストック数だ。強化するタイプによって、ストックできる上限が違うという特徴がある。

③GPメーター
敵を続け[illegible]したときの「コンボ」成立の目安。このメーターが0になる前に次の敵を破壊すれば、コンボ成立と見なされる。どんどんコンボをつなげて、[illegible]ゲットだ！

④最大ヒット数 orマキシマムレベル
そのプレイでの最大ヒット数。また、「×数字」がボム数が上限の状態から5個取り越した回数。「LV」がノーボムでボスを倒した回数を表す。レベルが上がるほど、マキシマム時に加算される[illegible]なるのだ。

⑤ハイパーメーター
敵にレーザーを当てるか、GPメーターが上限に達すると少しずつ上がっていき、メーターが上限に達するとハイパーアイテムが出現するぞ。

⑥ハイパー数 orハイパー残量
「+数字」がストックしているハイパーの数（複数ストックしても効果時間は変わらず1回しか使用できない）。ハイパー使用中はその残り時間を表す。

基本システム徹底解説

蜂シリーズの基本システムに加え、多くの新要素が追加された『大往生』。システムに秘められた特性を理解して、戦いに挑んでみよう！

画面の見方



画面上の表示には、驚くほど多くの情報が盛り込まれている。それらの意味を理解し、自機やプレイ中の状況を把握できれば、よりプレイが面白くなること請け合いだ。まずはしっかり[illegible]

基本操作



自機の選択

ゲームスタート
↓
自機のタイプを選択
このゲームでは、まずタイプA、タイプBという2機体から自分の使用機体を選ぶことになる。それぞれに特徴があるが、迷ったら以下の[illegible]を参考にして決めてほしい。
↓
強化タイプを選択
ショット（[illegible]）、レーザー（[illegible]）、または両方の性能を強くする。両方を強化する「エキスパート強化」は一見最強に思えるが、残ボム数が少ないという欠点を併せ持つ。

TYPE-A



移動スピードが速く、前方集中攻撃型のショットを装備した機体。その[illegible]で攻撃範囲の狭さをどうカバーするか……そこはプレイヤーの腕の見せどころだ。

TYPE-B



広範囲に攻撃可能な、拡散型のショットを持つ機体。攻撃範囲は非常に広いが、そのかわりに移動速度はタイプAに比べてかなり遅くなっている。ワイドショットはさまざまな場面で威力を発揮してくれるぞ。

強化タイプの特徴



●ショット強化
ショットを[illegible]に対して威力と攻撃範囲がアップ。初期ボム数は3個からはじまり、ミスすると最大6個まで増える。

●レーザー強化
[illegible]を貫通する、威力の高いレーザーを発射することができる。初期ボム数は2個から始まり最大4個まで増える。

●エキスパート強化
ショット、レーザーの両方を強化する。[illegible]ばかり目立つが、初期ボム数が1個であまり、最大2個までしか使えない。

おすすめ機体コレ一択



初心者には、ボムを撃ちまくれるショット強化のBタイプが使いやすい。

危険になってもボムボタンを押さない君には、エキスパート強化を推奨したい。

キミのポリシーが爽快感重視の「弾避け拒否」なら、ショット強化でいってみよう。

オススメ機体はタイプB。ワイドショットが広範囲をカバーする上に、破壊力の面でも申し分無し。移動速度が遅めという点も、逆に操作しやすく、弾避けが楽に感じる人の方が多いハズ。



弾幕型は『大往生』との出会い…… シューティングが実感面白くなる!!

前ページでも少し触れているが、本作のようなタイトルは、実はシューティング入門に最適だ。弾幕シューティング＝難しい、マニア向け……という印象を持っているシューティング初心者も多いと思うが、それは早計といえるだろう。

まず、こういったタイプのシューティングは、弾避けの練習をするのに向いているものが多い。パターンを覚えてコンボを狙う何てことをしなくても構わない。「蜂シリーズ」は、撃って避けているだけで楽しめるようにできているから、難しいことを考えるのは後回しでいい。撃って、避けて、死にそうになったらボムを撃つ。そんな感じで楽しんでいれば、いつの間にかシューティングの基礎が身に付くぞ。



このゲームで鍛えれば、ほかのシューティングにも応用できる実力が付くぞ。

ミヤモト先生&ノスケの 一回一善大往生



●2コインでラクラク上達！

「おや!? ミヤモト師匠ともあろうお方が、なぜ『大往生』でコンティニューなんかしてるんですか？」

「あぁ？ 別に珍しかねぇって。新作で手早く経験値を稼ぎたいときは有効だぜ？」

「そうなんですか！ じゃ、僕もやってみよっかな」

「おう、ノスケもやってみるか？ 俺は便所だ便所」

――ミヤモト先生が戻ってくると、最終面の猛攻に遭い、泣きそうな顔で連コインを続けるノスケの姿が――

「……おいノスケ、お前そんな先の面までやっても、あんま練習になんねぇぞ。そのぐらいにしとけって」

「止めないで下さい。いいですか師匠、僕は今、先の面の経験値をですね……」

「無駄だってーの（怒）。お前だ、1コインで3ボスにすらたどり着けてねぇじゃねぇか！ 今やってた最終面なんて、何か記憶に残ってんのか？」

「……う！」

「そ～れ見ろ。いいか、コンティニューってのはな、目的意識も無しにバカスカやったって、何も残らねぇんだ。自分の実力より、少しだけ先を味見しとく程度でちょうどいいんだ」

「そっか！ それなら、あんまりお金もかからないですね」

「そうだな。1プレイ2コイン、つまり1回だけコンティニューで先の面を予習する、何て決めておくのも手だぜ」



華麗なる運指をマスター!!

ショットとレーザーの使い分けをはじめとして、目的によってボタンの押し方を変える必要がある。そのためボタン操作がほんの少し複雑となるだけに、指の配置は超重要。しかし、これを読めば3ボタンも怖くない!
　特に、蜂シリーズやシューティング初体験の人は、ここを参考にしながらめきめき上達していこう!

ショット使用



ショットフルオートであるCボタンを薬指で押しておき、人指し指をAボタンの上に、中指をBボタンの上にそれぞれ位置させる。とっさにAやBのボタンを押せるようにしておくのがコツ。



レーザー使用



Aボタンを押しっ放しにしながらレーザーを使用する。薬指で押しているCボタンは押したままでもよく、常時Cボタンを押してプレイすればダメージを与える効率がいい。つまり正味2ボタンみたいなものだ。



注意! 一本の指だけで押すのはダメ!!



ボム

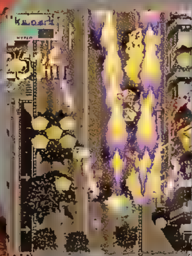


範囲は狭いが大ダメージを与えるレーザーボム。ボス戦では必ずこちらを使っていこう。



レーザー使用中にボムを発動すると、威力が高い代わりに自機の正面しか攻撃できない「レーザーボム」を撃つ。ショット使用中だと効果範囲が画面全体に及ぶ代わりに威力が低い「スプレッドボム」を撃つことができる。

GPS



敵を倒すとともに上昇する画面左上のGPメーター。ゲージが0になる前に次の敵を倒せばコンボがつながっていく。
　また、強い敵にレーザーを当て続ける間はGPメーターが一定以下に下がらないようになっているので、うまく利用しよう。

ハイパー

1 ハイパーメーターをためる

レーザーを敵に当てるか、敵を倒してGPメーターを満タンにすると、そこからハイパーゲージが少しずつ増加していく。
　同じ数の敵を破壊するなら、なるべくまとめて倒した方が、より早くメーターがたまるというワケ。
　また、ボスに対するレーザーの撃ち込みでもハイパーメーターはたまるし、ハイパー使用中もメーターはたまっていくぞ。

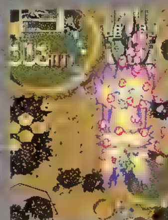
2 ハイパーアイテム出現→回収

ハイパーゲージが満タンになると、ハイパーアイテムが出現。取るとストックされ、ボムボタンを押すとハイパーを発動できる。
　ハイパーアイテムを複数ストックしてからハイパーを発動すると、使用後はストック数が0に戻る。そして、複数使用時の効果時間は1個の時と変わらない。ただし、ヒット数がより増えやすくなるという効果を持つようだ。



3 その効果と特性とは?

ショット、レーザー共にハイパー状態となり、威力がアップ。コンボがつながりやすくなるため、ヒット数を稼ぐことができる。
　さらに、使用時に一瞬だが画面上の弾を消してくれる効果もあり、ボムの代わりとして緊急回避にも役立つ。
　ちなみに、ボス戦ではハイパーメーターが満タンになっても、その場でハイパーアイテムが出現することは無く、次の面のスタート直後に出てくるようになっている。



●これができなきゃ大往生



「ミヤモト師匠〜」
「なんだ、またノスケか」
「やっぱりうまい人って、敵の出現位置を全部完璧に覚えてるんですか? 僕、なかなか出現パターンって覚えられないんですけど……」
「まあ、全部覚えているに越したことはないが、いきなり片っ端から丸暗記しようとするのは効率悪過ぎだな」
「じゃあ、どうすればいいんですか?」
「な〜に、難しいことじゃねぇ。まずは、自分がプレイしてる時にミスった場所だけ集中的にチェックしてきゃいいんだ」
「僕も意識してるんですけどね。目先の操作や弾避けに気を取られて、難しい場所に差し掛かっていることを忘れちゃうんですよ」
「じゃあ、こうしてみろ。その難しい場所に差し掛かる少し手前に、自分なりに目印を決めておくんだ。『大往生』の1面だったら、看板やら建物やら、目印にしやすい背景が多くて覚えやすいだろ」
「目印を警戒信号にして、心の準備をしておくワケですね?」
「まぁ、そういうことだ。今月のアルカディアも、そういう感じで1面道中の危険ポイントを紹介してあったぜ」
「さっそく買いに行くっす!」

さいたま式 先っぽだけならいいですか?



ワッツァ!! 背景に隠されている蜂アイテム(得点)だが、諸君らは出し方を正確に理解しているかナ? 1面で蜂アイテムの位置をシルエットが教えてくれているのに、ちっとも出せないなんていう事態に陥っていないかナ?
　ここで重要なのは、「先っぽ」の使い方だ。「先っぽ」をうまく使うことで、いろいろなことがうまくいくのダ。
　蜂アイテムを出す場合も、レーザーの「先っぽ」の使い方がカギを握っているゾ。
　蜂アイテムは、普通にショットやレーザーを撃ちっ放しで出現地点を攻撃しても、出すことができない。ボタンを押し続けた直後の「レーザーの先端部分」で出現地点を攻撃することで、蜂アイテムが出るようになっているわけだヨ。
　『大往生』の蜂アイテムは、その時の継続コンボ数に応じてスコアが加算されるから、かなり大きな得点源になる。絶対に取り逃すことのないようにナ! チェケラッチョ!
　忘れるなよ、「先っぽ」の使い方ヲ!! では、ババーイ!



コレが噂の蜂アイテム。本作では、コンボ数に応じた得点が加算される。

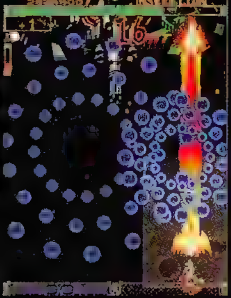


BOSS

「大型制空戦闘機 凄駆（ズザク）」

第一形態

攻撃パターンは｛①赤弾ばらまき→②左右のポッドから針状の弾3WAY→③ポッドから大型の弾（画面中央で炸裂）→④ボス本体中央から連射する針状の弾＋16方向に広がる赤い弾→⑤ポッド回転＋青い弾＋赤い大弾｝を繰り返す。



多くの敵弾が飛んできても、実際には一部分しか見る必要は無い。例えばこの弾幕なら、明るくなっている部分だけを見て避けよう。



④の攻撃は、3回目の弾速が異様に早いので注意しよう。



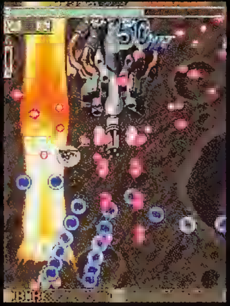
⑤の攻撃は左右どちらかに少しずつ動いて避けよう。また、この形態のときにポッドを壊すと、ハイパーアイテムが2個出る。



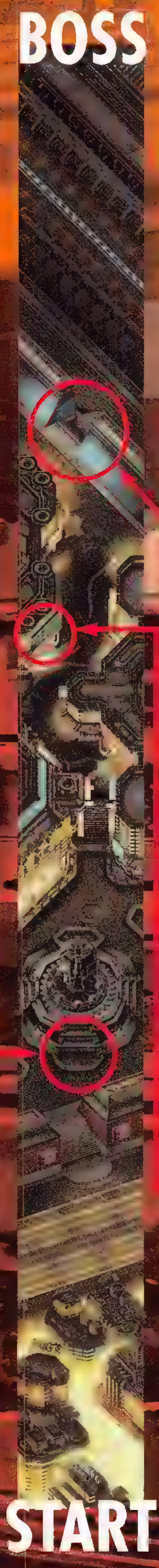
中央のボス本体にだけダメージを与えるようにすれば、安全に倒すことができるぞ。初心者は、間違っても本体左右のポッドを破壊してしまわないように注意！

ポッド破壊後

左右のポッドを破壊するとハイパーアイテムが出現する。しかし、その代わりに形態が変化し、難しい攻撃を連発してくる。一応、本体にギリギリまでダメージを与えておけば、ポッドを壊してハイパー回収直後にボスを破壊することも可能だ。



砲台の狙いが厳しく、敵弾の速度も一気に速くなるので激ムズ。危険度が急激に高まるぞ。



1面で死ぬな！大予習編

STAGE 1

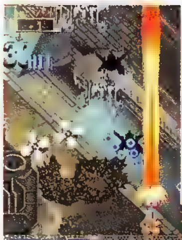
このページでは、ステージ1で難しいと思われる地点をピックアップして紹介していこう。記事中のドクロマークは、危険地帯の目印（少し手前）を示しているので、参考にしてほしい。

危険地帯を把握せよ！

難しいと感じる場所には、必ずといっていいほど弾をばらまく中型の敵が存在していることに気付いただろうか？安全に生き延びるためには、このような敵をできるだけ早く破壊し、画面上の弾数を減らすようにしたい。

対策としては、硬い敵に対して積極的にレーザーを使うこと。本作では硬い敵やボスに対しレーザーを使うのが非常に有効で、ショットで撃ち込むのに比べ格段に早く倒せるからだ。少しずつ、カギとなる敵から覚えていこう。

デンジャーポイント



レーザーを撃ちながら左右に大きく自機を移動させる。



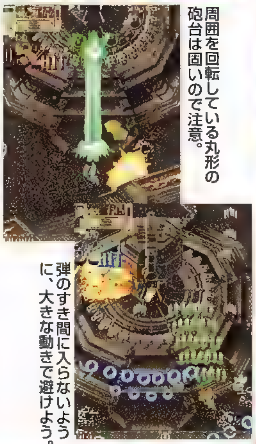
地上のザコ戦車も、レーザーで一掃すれば問題無し。



連続して現れる中型戦闘機「蛾爪（ガンウ）」と、地上のザコ戦車ラッシュの混合攻撃が危険。蛾爪は針状の弾で自機を正確に狙ってくるため、レーザーを撃ちながら画面下部を左右に横断するように移動する。追い詰められる前に逆側に切り返していこう。

デンジャーポイント





周囲を回転している丸形の砲台は固いので注意。

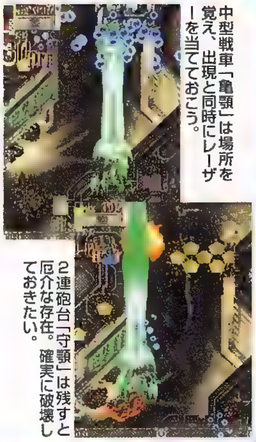
弾のすき間に入らないように、大きな動きで避けよう。

スタート後、最初に訪れる難所がここ。塔のような大きな建物が画面に現れたら、まずはレーザーで撃ち込んで、なるべく早く破壊することを心掛けよう。

逆に、弾を避けるときにはショットに切り替え、自機の移動速度を上げて大きく避けるといい。

デンジャーポイント





中型戦車「亀顎」は場所を覚え、出現と同時にレーザーを当てておこう。

2連砲台「守顎」は残すと厄介な存在。確実に破壊しておきたい。

建物の影から中型戦車「亀顎（キガク）」が出現するが、画面に少ししか車両が見えていない状態でもダメージを与えられるのがポイント。また、左側の建物の上にある砲台「守顎（シュガク）」は、大きさの割に耐久力が高いので、しっかりと撃ち込んで破壊しよう。

AOU 2002 アミューズメント・エキスポ

新作桜吹雪



タイピングゲーム

磁気カード使用

タイピングゲーム

4月稼働予定

KONAMI

THE BEST PARTNER dogstation™

あなたのかわいいパートナー

その愛らしさで、AOUショーでも注目を集めていた『ドッグステーション』は、かわいい子犬を育てていく新感覚のペット育成ゲーム。子犬に名前を付けてあげて、運動させたり、しつけをしたり、トイレの場所を教えてあげたりして、成犬まで育ててあげるのが目的なんです。

　この『ドッグステーション』は専用カードを購入すれば、愛犬の成長記録を残せるんです。だから、毎日少しずつ育てることもできるんですよ。カードを持てば、あなたの愛犬といつでも一緒。必ず愛着が湧いちゃうよ。さらに、成犬まで育ったカードが2枚（オス、メス）あれば、交配させることでオリジナルの子犬を生ませることもできちゃうんです。成犬になっても、楽しみは尽きないよね。

　基本的なゲーム内容は、キーボードを使った、タイピングゲーム。画面に表示される文字を打ち込んでいきましょう。でも、しつけや運動の内容によって、ルールが異なっているのです。例えばエサを与える場合、シャッフルされるお皿のどれに餌が入っているかを見極めたり、暗算能力を求められる勉強もあります。成長が進めば、お買い物だってできるんですよ♪

　公園デビューを果たせば、ほかの犬と遊ぶこともできちゃうし、新しい友だち（犬）も続々登場するみたいですよ〜。

　何はともあれ、見掛けたら遊んでみて下さいね！



カードを使えば自分の名前も登録でき、記録も残せる。まさに自分の愛犬となるのです。

※本記事中で使用しているカードはショー用のものです。実際の製品とはデザイン・仕様が異なります。



基本はタイピングだけど、訓練内容によってルールが異なるのです。暗算や動体視力が必要なものまであります。



成長すると、訓練項目も増えていきます。お散歩やお手伝いなど、難しそうな感じがするけど……。

Dog Selection



柴犬

日本犬独特の素朴な野性味を、果敢な闘志とともに小さな体に秘めている。とても帰巣本能が強くて飼い主に忠実だが警戒心は強い。実は天然記念動物。

ミニチュアダックスフント

ドイツ語で「ダックス」とはアナグマ、「フント」は犬の意味。もともとはアナグマ狩の猟犬だった。性格の方は明るくて遊びが大好き。とっても賢いぞ。





ビーグル

フランス語で「小さい」という意味のビーグルは、ウサギ狩りの小型猟犬。しかし穏やかで人なつこく、スタミナがあり、ねばり強い。飼いやすいけど淋しがり屋。

あやかのdogstation Life

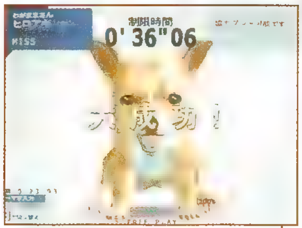


今回はアルカデチャット倶楽部でお馴染みの、あやか嬢にドッグステーションをプレイしてもらったぞ。果たして、どんな育て方をするのかな?



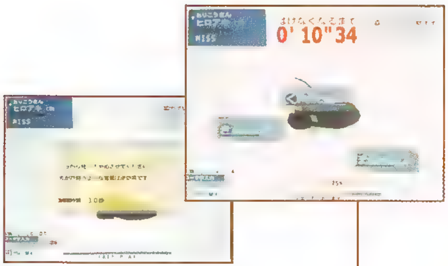
わんわんわん

今日は『ドッグステーション』を独り占めできるってことで、コナミさんへ遊びに来ちゃいました。AOUショーから気になっていたゲームだから、とっても楽しみ♪ さっそくカードを作って、ゲームスタート。まずは自分の名前を入れて……犬はどの種類にしようかな～。



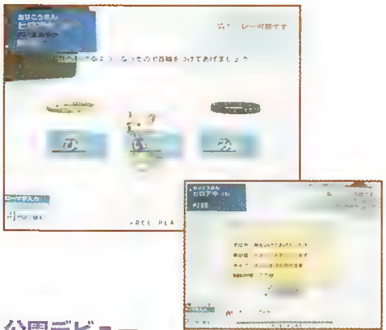
ゲームスタート

ミニチュアダックスもかわいいけど……よし、チワワに決定！ 大きな瞳がかわいいんだよね～。女の子だけど、名前は「ヒロアキ」(笑)。それじゃぁ、名前を呼んでみようかな……あ！ 私に気が付いた！「呼んでるの?」だって。カワイイ～！名前は覚えてくれたかな。それじゃ、ビシビシいくよ～！



しつけ

それじゃ、最初の訓練は……「しつけ」からはじめようかな。悪い癖は早いうちに直さないとね。あ～クツをかじってる！それはオモチャじゃないよ！ かんじゃダメでしょ。お、ダメだってことはしっかり覚えたみたい。ん～かしこい娘！



公園デビュー

ついにヒロアキも公園デビュー！ ドキドキする～。あ、外に出かけるなら、首輪をしなくちゃ。飼い主としてのマナーだよね。首輪はどれにしようかな……センスが問われる瞬間かも(笑)。外でのはじめての運動は、かけっこ。はじめての外出なんだから、思う存分走り回ってね。



おトイレ

え、なに? トイレなの? ああ、今にも漏らしそうな感じ。そこでしちゃダメ～！こっちおいで。トイレはこっちだよー。もうちょっとガマンして……どうやらトイレの場所は覚えてくれたみたい。よかった♪



セントバーナード

大きい体と垂れ耳でふさふさの尾が特徴的なセントバーナード。飼い主にも従順で優しい。しかし縄張り意識が強いので、他人にはなかなかなれてくれないぞ。

ブルドッグ

冷静で主人想い。意志が固くてとても勇敢。いたずらもほとんどせず、振る舞いも穏やか。ただ、意外と頑固な一面もあるのでしつけには苦労するかも……。

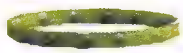




ラブラドールレトリバー

スコットランド生まれで、金色に輝く毛並みが特徴的なレトリバーは飼い主に対してとても従順。温厚で愛情深く、盲導犬、聴導犬、麻薬捜査犬など幅広く活躍している。

Collar



●みどりのくびわ



●しまもようのくびわ



●リボンのくびわ



●バンダナのくびわ



●酒樽付きのくびわ

犬に個性を与えて、飼い主のセンスが問われてしまうのが、首輪（Collar）ですよね。この『ドッグステーション』にも、さまざまな首輪が用意されています。ここで紹介しているのはほんの一部ですけど、いろいろな条件で入手でるので、探してみよ〜！

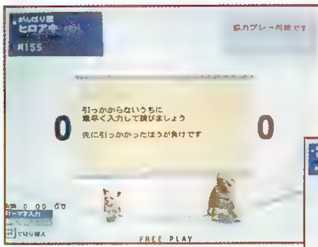
Foods



●餌　3種

犬を育てる上で欠かせないのは、餌（Food）だよね。餌は3種類用意されていて、それぞれ値段が違うんです。まずは無難にドッグフードからあげるべきなんだろうけど……かわいさのあまり、最初から一番高い餌をあげちゃうのは、親バカかなのかなぁ？







おともだち

公園デビューも果たしたし、しつけや運動も順調♪　向かうところ敵なしって感じ。と思ったところに、近所の飼い犬、御近所ヒーロータケシが来たみたい。「いっしょに遊ぼう」だって。いいよ♪　さて、何して遊ぶのかな？　ルーレットで決まるのね……ふ〜ん「かけっこ」で遊ぶのね！　フフフ……かけっこはヒロアキの得意種目。負けないよ〜。よーい……ドン！　それ、ガンバレ！　いいぞ。もう少し……あ！　ミスっちゃった！　ああ〜タケシが遠ざかっていく……で、結局負けちゃいました（涙）。おのれータケシ。次は負けないからな〜！　勝つと首輪がもらえたんだって。残念。



よ〜し、頑張って育てちゃうからね！



Impression

子犬のかわいさは業界一！　思いっきり抱いてあげたいほど。ブラインドタッチができないと、子犬のかわいい仕草が見られないので、頑張って練習しなきゃ〜って感じになりますよ。

次回予告



次回は頑張ってヒロアキを成犬まで育てたいですね、紹介していないイベントもたくさんあるから、それも紹介しますね。

チワワ

全犬種の中で、最も小さく、ポケットに入るものもいる。性格の方は意外にも大胆で活発、元気で好奇心旺盛、遊び好き。物事に敏感で神経が細かい。





ドーベルマン

ガードドックといえばドーベルマン！　性格は飼い主に忠実なので、きちんと愛情を持って訓練やしつけをしてあげれば警戒心・防衛能力とも優れた、すばらしい犬。

ドライブゲーム
非公開
特殊
3月稼働予定



跳んで走って転がって

XTRIALRACING™

© 2002 KONAMI



レースレースしたドライブよりも、走る楽しさ、爽快なカーアクションを追求した作品。[illegible]道を走れ！



Impression

ジャンプやウィリーなどのアクションには本能的な爽快感がある。堅苦しい操作無しに楽しめるので、ストイックなレースゲーでは物足りない人にぜひやってみてほしい。



こんな車体も選択可能。コースは毎回変わるので、いつでも新鮮なプレイが楽しめる。

派手なアクションを満喫するには、ギアの使い方がポイントになる。



[illegible]モの操作解説をしっかり見てお[illegible]う。もちろん[illegible]プレイも可能

巨大タイヤで大暴走

「XTRIAL RACING」は4WDのモンスターマシンで、派手なカーアクションが楽しめるドライブゲーム。ウィリーや片輪走行など派手なアクションを駆使して、その数[illegible]万5[illegible]36種類[illegible]のバリエーションを持つコースを走り抜くのだ。コース自体も通常の路面だけではなく、オフロードが当たり前、建物の屋根など奇想天外なコースが多数用意されているぞ。華麗なギアさばきで大胆に走れ！

体感テニスゲーム
非公開
特殊
未定



ボールは無くても真剣勝負だ！

ナイススマッシュ！™

©2002 KONAMI



シングル、ダブルス、対戦と遊び方いろいろ。みんなでワイワイ盛り上がろう。

新感覚スポーツ

『ザ・警察官24時』以降、モーションセンサーを使用した大型体感ゲームの発展が特に目覚しいコナミだが、今回のAOUショーにも、センサーを活用した作品が多数出展されていた。その内の一つが、この『ナイススマッシュ！』だ。

タイトルからも分かるように、その内容は本格指向のテニスゲームで、筐体のモニター下に設置されたセンサーがプレイヤーの動きを捉え、ゲーム中のフットワークや球種に反映されるという仕組みになっている。

プレイヤーはラケット型デバイスを操ることで、スマッシュやロブ、ボレーなど、さまざまな球種を打ち分ける事ができるのだ。左右に移動してボールを追いかけ、打ち返すという、テニスの感覚がとてもリアルに再現されているので、単純に熱くなれるぞ。

今後も、こうした感知センサーによる体感機構を用いた作品はますます増えていきそうな予感がする昨今、本作のようなゲームが、体感ゲーム、スポーツゲームの新たなメインストリームとしてゲームセンターで稼動していく事になりそうだ。

Impression

非常にリアルなプレイ感。まさに本物さながらのラリーが楽しめるぞ。欲を言えば、これにボールを打ったときの手ごたえが加われば完璧かな。



全体的な雰囲気はコミカルながら、その内容はまさしく王道テニス。新機軸のスポーツゲームがここに開花！

KONAMI

体汗武道アクションゲーム
非公開
特殊
3月稼働予定

これからはゲームでフィットネス!

MARTIALBEAT マーシャルビート







ガイドとともに技を繰り出すのだ。派手なエフェクトが高揚感をさらに盛り上げる。

Impression
テンポのいいプレイ感覚に加えて、必殺技が決まったときの爽快感はかなりのものがある。プレイ後は疲労感を覚えるほどなので、運動不足解消にもイケルよ、マジで。

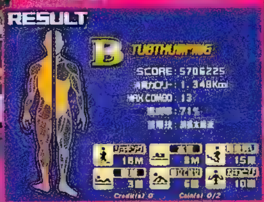
拳で踊れ!

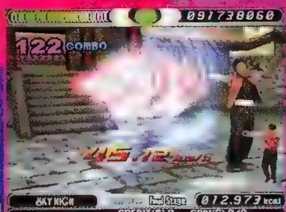
実在の格闘技の型を模した技から、音楽に合わせて技を繰り出していく新感覚の体汗武道アクションゲーム。PS版が先行して登場しているが、アーケード版はセンサーの精度が段違い。もちろん専用コントローラを手足に装着する必要もないぞ。軽快なコナミサウンドに乗って、空手、ムエタイ、太極拳などの動きを覚えながら楽しく遊べる。曲によって使う筋肉の部位も異なるのだ。



リリース会場では、専門のインストラクターたちが指導をしてくれたのだ。

プレイ後には成績はもちろん、消費カロリーまで表示される。これが抜けねっす!





コンボを成功させれば必殺技が繰り出せるのだ。これからの音ゲーの形はコレか!

出撃!戦国革命



『モンスターゲート』よりもアクション性高し。続報を待て。

国盗り要素の強いオンラインアクションゲーム。アイテムカードも存在し、『モンスターゲート』の香りがするが、メダルではなくビデオゲーム、しかも10円でライフ回復可能。全国店舗間で覇を競い合え!

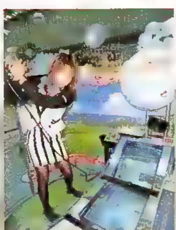
PERFECT POOL



これまでに無い雰囲気を持った本格3Dビリヤードだ。

実戦さながらの操作系を取り入れた本格ビリヤードゲーム。これまではレバーとボタンで操作するものしか無かったが、これは実際にキューを突いてボールを打つ事が可能となっている。画面はもちろん3D。ちなみに海外向け商品。

ハワイdeゴルフ!



リアルなゴルフが楽しめる。サラリーマンにもウケそう。

『ナイススマッシュ!』のように、センサーを使った体感ゴルフゲームがコレだ。ゴルフクラブを模したデバイスを握って、実際にスイングすることでボールを打てるぞ。2画面モニターを採用している。

全国の雀士がライバルだ!

麻雀格闘倶楽部 MAHJONG FIGHT CLUB



積み込み、イカサマ一切無しの本格四人(プレイヤーは最大三人)対局麻雀。即刻入部せよ!

目指せ全国の頂点

前号でもお伝えした本格的な対戦麻雀ゲーム。たかが麻雀と侮るなかれ。専用カードと業界初の指紋センサーを使用したプレイヤー識別システムを搭載。また、対局の結果によって段位が上がっていき、全国ランキングに反映される。店舗に関係無く、サーバに保存されたデータで継続プレイも可能。長期に渡って楽しめる要素が満載なのだ。



ほかのサテライトの対局状況もバッチリ。CPUとの一人打ちも可能



『モンスターゲート』を彷彿とさせる筐体全景。店舗内、ひいては全国制覇を目指すのだ。

やっぱりゲームはナマコやね

つっこみ養成ギプス ナイス☆ツッコミ





ジャンル 漫才ゲーム
筐体 ツッコミ専用筐体
基板 SYSTEM10
操作方法 ツッコミ2＋相づち1
稼働予定 未定

namco

お笑い芸人への近道、それはゲーセンッ！　ゲーマーの熱きツッコミブローを相方人形にたたき込むんや!! ゲーマーいうより芸ウマなんつったりしてな。

　担当：福田柵太郎

ツッコミ、漫才を愛する魂の言霊

人気(?)若手芸人のネタに合わせ、相方人形にツッコミを入れまくる漫才シミュレーションゲームが『ナイス☆ツッコミ』なんや。

このゲームはな、「ある意味音ゲーちゃうか?」と思わせるほど、テンポと間の取り方が重要なんや。

何もかんもツッコミを入れりゃええっちゅうもんちゃう。時には相づちで流し、メリハリを付けるのも大切や。

いい出来なんやけど、気になるんは「画面を見る以上、お客にケツを向ける」ことや。スンマセン！　や○し師匠!!

芸人心得「ツッコミは6種類」

画面上で指示されるツッコミは6通りあるで。これらを使い分けてタイミングよく相方を打つべし！　打つべし!!　宇都宮市!!!



アイテムツッコミ お笑いのリーサルウエポン・ハリセンを使ったツッコミも可！



後頭部 脳挫傷ヨロシクの威力でバシッといけや！　命張ってるからね、ウチラ。



おでこ 相方人形の額をバシリとたたくんや。やんわり強めにな。



ノリツッコミ ボケのビートに乗ったかに見せてツッコミ！　高等テクニックやでえ！



あいづち ペダルを踏めばあいづちや。これでネタにメリハリをつけなアカン。



胸 肋骨をへし折る勢いでツッコめ！　芸人も命懸けやでホンマ。

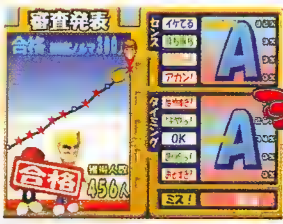
本番スタート!!



9組の若手お笑い芸人が吹き込んだ、渾身のネタを選ぶんや。関西出身が多いのう。



テロップに合わせてツッコめ！　観客を笑かして、ノルマをクリアするんや！



審査発表！　合格なら次のネタに進めるっちゅうわけやねん。



※画面は開発中のものです。



ALIEN SNIPER™

ジャンル スナイプシューティング
筐体 スナイプ筐体
基板 SYSTEM10
操作方法 ライフル×1
稼働予定 未定

namco







※画面は開発中のものです。

チュパがキミの横にも！

グレイ・タイプやタコ型宇宙人がゲーセンに襲来！　UFOマニア垂涎の狙撃型ガンシューティング、それが「エイリアンスナイパー」だ。ゲームはエイリアンの襲撃がコミック形式で演出される「ストーリーシーン」と、宇宙人狙撃やUFO撃破といった任務を遂行する「スナイプシーン」で構成されている。君もチュパカブラを狙い撃て！　そして地球の平和を守れ!!



古里妖怪のまやかしか!?　巨大な足の化け物に襲われた！

キキキ斬斬斬斬れえ！

魔斬 MAZAN Flash of the Blade

妖怪斬りすてゲーム
特殊筐体
NAOMI
刀×1
未定



namco

この春、和風テイストの剣劇体感ゲームが登場する。操作法はズバリ、刀！　画面に登場する悪鬼を、己の剣術で一刀両断にするべし！

刀を握り暗黒の世を救え！

ナムコからNAOMI基板で発売される剣入力ゲーム『魔斬—MAZAN—』。画面に向かって剣を振り、設置された仮想平面を斬ることによって妖怪を斬るゲームだ。

斬り付け動作だけでなく、敵の攻撃を自分の刀で守る防御や、弾くアクションがあり、爽快感の中にも精密動作性が問われる場面も。刀を振り回しているだけでは、壮絶な戦いを生き延びてはゆけん！　斬りすて御免！

気分は「源平討魔伝」！

竹を斬ると「カーン」と割れ、岩を斬れば「ガツッ」と裂けていく。作り込まれた戦国の世界とBGMの相乗効果が一級品で、まるで映画を観ているようだ。

出現する妖怪たちも、これ以上なく外道な者ばかり。家庭内不和や会社のストレスをここぞとばかりにぶつけよう。

相手が魔物なので『源平討魔伝』の真似ができそうだが、旋風剣プレイは周囲に迷惑が掛かるので止めようぞ。



船戦の幽霊であろうか。心を鬼にして撃破しよう。



一つ目の鬼と竹薮で対決！　相手の攻撃を刀で受け止めてから反撃だ。

まざん大解剖！



せんさあ
ここに刀が反応し、画面の物の怪をやっつけるのだ。斬り方もせんさあ万別、なんつってな。

たれ幕
侍を人柱として封印し、剣がまわりの人を傷付けないよう見張っているぞ。

刀
みすりる製のように非常に軽い。振って手首を痛めるようなことは、ほとんど無いだろう。

化け猫
江戸の黒豹ではない。ゲーム中で最も重要な役割を果たすキャラ……かどうかは不明。

画面
ここから物の怪が攻撃してくる。「せんさあ」と「刀」のちからでやっつけろ！

さい銭口
はいからに言うとコイン投入口。200円ぐらいが基本のさい銭料らしい。

しめなわ
画面から物の怪が現世に飛び出さぬよう、無理矢理封印しているぞ！

岩
刀を封印している。右のさい銭口に銭を投入することで、刀が封印から解き放たれるのだ！「ドラスピ」オープニングごっこは不可。

雑草
吹きすさぶ風がよく似合う。

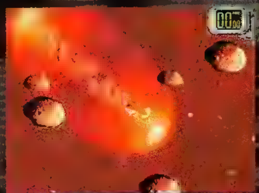
※参考資料：民明書房刊「ようかい屋 剣ちゃん」

あらゆる怪奇が人類を襲う！

キャトルミューティレーションやミステリーサークル、未知の円盤襲来に謎のビームによる攻撃など、さまざまな超常現象が宇宙人の手によって我々人類に襲いかかる。それを察知し、犯人である宇宙人をやっつけるのがキミの役目だ。恐怖に打ち勝ち、人類を救え。



ねーちゃん、コッチ向いてみ？



葉巻型UFOがスペースシャトルを襲う！　許さん、外道エイリアン!!



全身スーツの宇宙人が住民を拉致る！　宇宙人をブッ殺せ！









さまざまな方法で人類に襲いかかるエイリアンを退治していこう。各面は「エイリアンをX線で透視し狙撃」や「大型UFO迎撃」など、ヤオイさん卒倒のミッションまみれ。面セレクト後はスコープを覗きエイリアンを狙撃しよう。失敗を重ねると地球の最期だぞ!!

世界最後の秘宝を探せ!!

THE MAZE OF THE KINGS™





Text：閃屋

impression

プレイする度にマップが一定エリアごとにランダムで生成されるので、当分飽きずにプレイできそうな予感。敵を倒せば金銀財宝が派手に飛び散るので、それをしっかり狙い撃ってゲットするのも熱い！

二人で協力して秘宝を探し出せ!!

今までのガンシューにおけるお決まりのルールを覆す本作。今回は登場キャラクターを中心に紹介しよう。プレイヤーキャラは、果敢にも古代遺跡の謎に挑む二人の若きトレジャーハンター。1P側が男性キャラ、2P側が女性キャラだ。二人同時プレイでライフを割り振ることができるのは、前回紹介した通り。



ジェームス・クーパー
JAMES COOPER



リンダ・ロバーツ
LINDA ROBERTS

心強い装備は、3種類の中から選択しよう

ゲームがスタートしたら、遺跡に潜入する前に3種類の装備の中から一つを選択。装備品はそれぞれ異なる性能を持っており、一度だけ敵の攻撃を防いでくれる。自分が苦手だと思う敵からの攻撃に対して効果を発揮するものを選んでいこう。



ジャケット

刃物類に対して効果を発揮する。刀剣などによる斬り付け攻撃から身を守りたい場合は、この装備を選択しよう。



ヘルメット

空からの攻撃から守ってくれる。上空から舞い降りてくる人面鳥などを撃つのが苦手なら、この装備が有効となるぞ。



ブレスレット

ツメやキバ類に対して有効な装備。動きが素早い動物系の敵から身を守りたければ、迷わずこの装備を選択しよう。



待ち受ける番人たち!!



ミイラ男

生ける者の匂いを嗅ぎ付け、復活したミイラたち。数が多いので気を付けろ！



犬男

敏捷に地を駆け、嗅覚鋭くプレイヤーを探し求めて追い掛けてくる。



人面鳥

鋭い爪を立てて、上空からプレイヤー目掛けて下降してくる。素早い攻撃に要注意！



ヘビ男

水棲生物が、邪悪な魂を持って襲い掛かる。水辺を通るときは慎重に。



ツタンカーメン

死者に被せる仮面が、秘宝を探索しに来た者に敵意むき出しで襲い来る！

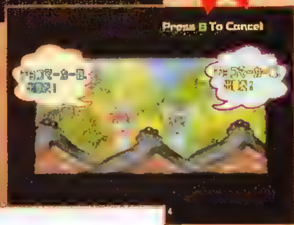
ムササビ神社で待ってるぜ!!

Musapey's Choco Marker™

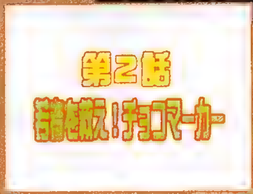
エコールノリ大爆発!!







ムササビ神社にチョコマーカー隊って?というツッコミはさておき、謎のムサピィワールドが展開。



ムササビのムサピィが、弟のムサッペとともに多くの人の悩みを解決してあげちゃうのだ!

ファンタジー3次元パズル
NAOMI GD-ROM
1レバー+2ボタン
6月稼働予定



Impression

始めはちょっと取っ付きにくいけど、慣れてくればハマること間違い無し! 先にルールを覚えて、発売を待とう。

※画面写真は開発中のものです
Text:閃屋

チョコをジャムろう!! ムサピィ基本ルール

各ステージに必ず一つは存在する時間チョコ。これは同じ色チョコで挟んでも(ジャムっても)消えないので、周りのチョコをすべて消し、切り離して消そう。すべての時間チョコを消せばクリアだ。

時間チョコにくっ付いたチョコは、小刻みに収縮しているので目印にしよう。また、Bボタンを押し続けると、時間チョコ、その周りのチョコ、ボム以外は透き通って見えるようになるので活用したい。

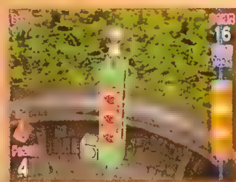
そのほかのチョコの消し方は先月紹介した通り。色チョコは普通にジャムればOK。★チョコは、一度ジャムって色チョコに変え、さらにジャムろう。

ここがクリアのポイント!!

[illegible]

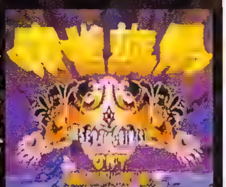


普通の色チョコは、同じ色チョコで挟めば消える。これがジャムだ。



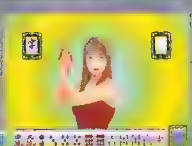
時間チョコを消すには、密着しているチョコをすべて消せばいい。

アジアの綺麗なお姉さんと麻雀しませんか?



CPUの思考時間がとにかく早く、ストレスを感じることなく快適なプレイができるぞ

「麻雀旋風」は、基本は普通の麻雀ゲームだが、ゲーム開始時に牌交換ができたり、テンパイで終わると、流局直前にラストチャンスとしてルーレットが出現。当たれば一発逆転や大満貫モードやドラドラチャンスなんてサービスもある。対戦中、女の子の表情が変わっていく様子も面白いぞ。





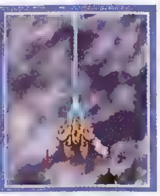
アイテム

勲章 / ボム / パワーアップアイテム

[illegible]と出現。時間の経過で色が赤→青→緑と変わり、その色に対応した武器がパワーアップする。



[illegible]の初期装備。前方広範囲に広がる[illegible]できる。パワーアップして[illegible]力が上がり、より広範囲に広がっていく。10段階までパワーアップ[illegible]



[illegible]レーザー。連射性能は低いが、攻[illegible]とめて出てきた時やボ[illegible]う時に役立つ。パワーアップしていくと、レーザーが太くなり、威[illegible]



ホーミングミサイル。[illegible]外の[illegible]に反応する[illegible]の出現位置を把握するのに便利。パワーアップしていくと[illegible]ミサイルの[illegible]力が増す[illegible]と組み合わせて[illegible]ていくのがいいだろう。

G-STREAM G2020

ジー・ストリーム

シューティングゲーム
オリジナル
1レバー+2ボタン
4月稼働予定

ORIENTAL SOFT

Impression

シューティングゲームの原点に立ち返ったような作品。シンプルだけどいろんな工夫が施されていてやり応え抜群!

自機がパワーアップしていく楽しさを味わおう。

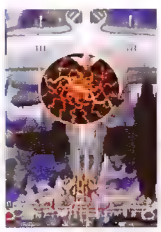
「ジー・ストリーム」は、オーソドックスな縦スクロールシューティングだ。基本操作は、レバーで自機の移動、ボタン操作はショットとボムの2種類。特徴的なのは、自機のパワーアップ方法。最大10段階までパワーアップできる。3種類のアイテムを取っていくと、画面下のアイテムゲージへ取った順番にアイテム色が表示される。3種類のアイテムを任意にそろえていく事で自分好みの配分をすることが可能だ。また、特殊攻撃や、プレイヤーの戦い方によるステージ分岐、敵機の出現パターンの変化など、いろいろな要素も盛り込まれている。

特殊攻撃(ため撃ち)ブラックホール弾

ブラックホール弾は、敵を破壊した時に出現する「光電粒子」と呼ばれるアイテムを取得し、アイテムゲージ上部の数値が50を超え、数値の右に「OK」と表示されると使用可能になる。数値が高ければ高いほど攻撃の持続時間は長くなるが、一度使うと数字は0に戻ってしまう。

この攻撃はショットボタンを一定時間押し続けた後、ボタンを離す事で発射できる。

また、この攻撃自体で敵を倒す事はできないが、敵の弾を勲章に変える事ができる。



アルカデ チャット倶楽部 in AOU EXPO

読プレくれくれ大作戦



「アルカデ チャット倶楽部」が発足してもうすぐ一年になろうとしています。AOUエキスポの取材から新メンバーが加入！　バンザ～イと喜ぶ彼女らに届いた謎の指令に、楽しいはずのエキスポが試練の場へと化したのでした。

その0 チャット倶楽部入門への道



読プレ獲得指令を遂行せよ！

「よお～し、やってやる！」とはかりに気合いを入れ直す四人。新メンバ！サユキは果たして指令を遂行し、めでたく読プレをゲットできるのか？

その1 ナムコ奇襲編



ナムコのプライスクッスを山ほど頂きました。本日最初の成果に歓喜！



渋るナムコ・宇出津氏に、耳打ちで読プレくれくれ攻撃を仕掛けるゆきな。

ゆきなのお願い攻撃!!

「仕方ないなあ～」とグッズを提供してくれる宇出津さん。お菓子まで頂きました。

●ナムコプレゼント
「ドラゴンクエスト」ぬいぐるみセット（4名）
「どこでもいっしょ」トロシャンプーボトル（4名）





ソウルキャリバーIIに挑う！



エ…クス2002
©2002 Sony Computer Entertainment Inc.

その2 強襲！アトラス編



●アトラスプレゼント
やまとなでしこQUOカード（6名）



ATLUS 2001



やっぱりプリクラ好き！

プリクラ前でキメッ！「写りもキレイ、ミシン目もあって便利。さすが老舗！」（ゆきな）

その3 コナミ挟撃編

そんな強引な！　入部したい一心からか、力任せに読プレをもらおうとするサユキ。困るコナミ・長谷川氏。

力づくで迫るサユキ



こういう方法もあるのよ♥



「あれ、欲しい～」攻撃に、嬉しそうに困る長谷川氏。イケる！

●コナミプレゼント
ポップンミュージックティーポット（7名）
ポップンミュージックCDケース（8名）
タッコちゃんトートバック＆ボトルカバーセット（7名）
ときめきメモリアル3ピンズコレクション（11名）





こんなに頂きました！

ミミ・ニャミと記念撮影。たくさんのグッズ、ありがとうございました。

©2001 KONAMI ©2001 2002 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ©TAKARA 2001



謎の指令、届く！

チャット倶楽部初日に臨んだサユキに、「読者プレセントを獲得しなければメンバーとして認めん！」という謎の指令が。先輩と力を合わせ、この無理矢理な試練を乗り越えられるか？



トロとキャリバーと

最初のターゲットはナムコ。「プレゼントはこうやってもらうのよ」と、ゆきなが手本を見せる。最初は難色を示したナムコ・宇出津さんもたまらず陥落。



女子はやっぱりプリクラ

アトラス・石川さんには読プレ用QUOカードと、彼女たち用にビスケットを頂きました。この先も楽にいくかな？

ポップングッズ多数ゲット!!

勢いに乗ってコナミブースへ。長谷川氏から力すくでグッズを奪おうとするサユキに、「おねだり」知略を見せるあやか。そしてプライスクッス獲得！　人生、力押しだけではダメなのね。

その6 追撃！サミー編

今度はゆきな＆サユキのWアタック。二人の力なら何とかなる!?



されとサミー・竹中氏はかなり手強そうです。「う〜ん、あげられないな〜」

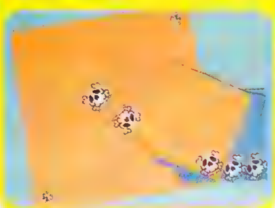


四人娘を投入!!

これでどうなの!?

ならば四人の力を結集！ 今までこれでオチなかった相手はいなくてよっ！

●サミープレゼント
GGXX PRビデオ（4名）
ソルバンダナ（4名）





「参りました……」

「ありがとう♥」

やった！ メンバーが力を合わせれば不可能はないのです。

その4 セガ追撃編

「頭文字D」イベントに再見参！ 一騎打ちに勝てば目標のTシャツがもらえるのです。

「うわ〜」という声が聞こえてきそうな表情。部員唯一の免許所持者です。



WCCFの新しさを実感！

イベント賞品のTシャツ獲得ならず！

こうなりゃ力ずくでっ!!

やらせませんよっ!!

やっぱりあげちゃいます〜！



「高橋さんの印象？ このオレに服従しな！ じゃなくて、笑顔の素敵な方でしたね。ホントに」（茜）

●セガプレゼント
「頭文字D」Tシャツ（1名）
「スーパーモンキーボール」ぬいぐるみセット（2名）



その7 決戦！バンプレスト編

ではプライスマシンの一騎打ちで勝負!!



プライズ対決はドローでも

最後は実力で頑張って!!

●バンプレストプレゼント
お楽しみセット（1名）





最後はサユキ自身の力で読プレを獲得しなければ！ メンバーが励ます。

実力に免じて頂きました！

その8 試練の結果



新メンバー誕生!!

入部が決まる！

メンバー全員の力で、謎の指令を遂行したチャット倶楽部。サユキもめでたく、新メンバーに！

その5 迎撃!!タイトー編

おねえさん、ありがとう！

●タイトープレゼント
ポストペットぬいぐるみセット（4名）





モモとタイトー・永田さん（美卯ちゃん）、そして中澤さん。「美人で素敵な方でした。衣装もかわいかった！」（ゆきな）

セガ・高橋氏との対決

運よく開催されていた頭文字Dアーケードステージイベントの賞品で、イカす藤原とうふ店Tシャツを発見！「ここはボクが！」と茜が乱入するも、あえなく敗退。

そこでイベント司会を務めていたセガ・高橋氏を待ち伏せて、茜の気合いアタック炸裂！ 最後は平和に読プレを頂きました。

素敵なお姉さま

タイトーブースでは、今回初の女性担当の方々がお相手。「これでは色気作戦が通じない！」と思いきや、たくさんのぬいぐるみを頂戴しました。



サミー・竹中氏をオトせ!!

多くの人で賑わうサミー。キルッ子読者のために、何としてもプレゼントをゲットしなければ！ サミー・竹中氏を全員の力でオトし、見事グッズ獲得！

立ちはだかる壁

サユキに最大の試練。独力で読プレをもらわなければなりません。バンプレスト・屋代氏とのプライス対決はドローでしたが、その姿に免じて目標達成!!

大団円!?

メンバーの協力と女の子の武器で、読プレをゲットしまくったチャット倶楽部。サユキは新メンバーとして承認されました。めでたしめでたし。「これから、よろしくお願いします」（さゆき）

ARCADIA BRAND NEW UPDATES NEWS CLIP

NEWS

東京・台場に巨大ゲーセン出現！

24時間遊べる「東京レジャーランド」、パレットタウンにオープン

東京・台場に新名所！ 3月12日オープンの「東京レジャーランド パレットタウン店」は、面積5600m・ゲーム機500台（3Fのみ）というとてつもなく大きなゲーセンだ。バッティングセンター、ボウリングも併設して、なんと24時間営業！ アーケードゲームファンのみんな、巨大ゲーセンのパワーとスケールをぜひ味わいに行こう！





入口からゲーム機がズラリ。奥も横も壁が見えない大きさだ!?

「東京レジャーランド」入口はパレットタウン観覧車の下。そう、ここは「ネオジオワールド東京」跡地にオープンしたのだ。

東京レジャーランド パレットタウン店
■住所：東京都江東区青海一丁目先
■TEL：03-3570-5657
■アクセス：新交通ゆりかもめ「青海駅」
■運営：株式会社山崎屋

《3F》



【ビリヤード】全23台。一人1時間600円



【スポーツゲーム】ピッチング、テニス、ゴルフ、バスケットなどアトラクション型15台



【音ゲー】壁際に並ぶ音ゲー。ゲームの台間が広く、隣の音が気にならない親切設計。





【大型筐体コーナー】驚くなかれ、ドライブゲームが並ぶこと77台！ 古今東西すべてのドライブものがそろっているかも。



【ビデオゲームコーナー】ブラストシティ35、VSシティ21、NETシティ6の計62台が並び、全ジャンルの新機種が充実。迫力満点のビデオコーナーだぞ。



【プリクラ】最新の高画質シール機が10台以上！



【プライズマシン】大型景品が多数そろっているプライズコーナー





【メダルゲーム】スターホース2台をはじめ大型メダル5台を設置。圧巻は人気のパチスロメダルが驚きの110台!!

《M3F》



【バッティングコーナー】全5打席。1回20球300円



【卓球コーナー】1台30分600円

《4F》



【ボウリング】44レーン。1ゲーム450円～（曜日時間帯で変動）。



【4Fゲームコーナー】ガンシュー10台、DOCⅡ1台、ブラストシティ10台

WEB

ポップンACコントローラ再び！

『pop'n music』アーケードコントローラ再販プロジェクト始動

コナミスタイルドットコムからPS用周辺機器「ポップンミュージック アーケードスタイルコントローラ」の再販プロジェクトがスタートしている。同コントローラは、ユーザー（customer）が望むものを特別に商品化（custom-made）する「カスタムファクトリー」として企画されたもの。アーケード筐体と全く同じボタン配置・ボタンサイズを再現しており、昨年は生産決定ライン1500台を突破した。

再販となる今回は、4月29日までに1000台以上の受注があれば発売となる。ポップンファン必須アイテムとACコントローラ、購入希望者はコナミスタイルドットコムから注文しよう。

コナミスタイルドットコム　サイトアドレス
■http://www.konamistyle.com/
pop'n music Arcade Style Controller
■予約：2002年3月8日～4月29日（予定）
■発売時期：2002年8月（予定）
■販売価格：30,000円(消費税、送料別)



ボタンを押す感覚も業務用筐体とほぼ同じ。ボタンの照光機能はなし)。サイズは幅770mm奥行310mm高さ100mm、重量約2.8Kg。

NEWS

セガ・AM2MIXへの期待

気になる「VF4」サントラCD以降の活動内容は？

待望の『VF4』サントラCDのリリースで活動を開始したSEGA-AM2のレーベル"AM2-MIX"。今後、一体どんな活動をしていくのか、その展望を語っていただいた。

●Virtua Fighter 4 Sound Tracks」の発売を皮切りに、今年度は5タイトルのCD制作を予定しています。すでに、次回作の準備にも入っており、お知らせできるようになりましたらインターネットをはじめ、告知を開始したいと考えております。

現在、進めている企画はゲームの1タイトルを特定するものではありません。オムニバスというほどでもないですが、きっと皆さんに喜んでいただける作品となるでしょう。「あのタイトルのCDを出してほしい」「こんなCDはどうだろう？」といった皆さまからの要望もお待ちしております。

新規タイトルのサウンドトラックはもちろん、未発売の幻のサントラや、SEGA-AM2のサウンドクリエイターによるバンド「GIG」の活動も含め、さらにゲームミュージックを楽しくする方法を考えてまいります。

ゲームオリジナルサントラ、ゲームアレンジCD、企画ものCD（スポット）、アーティスト立ち上げ、インターネット、携帯電話による音楽配信など、いろいろと構想しております。今後とも「AM2-MIX」をよろしくお願いします。

（SEGA-AM2 サウンド開発部　伊藤）



「Virtua Fighter Sound Tracks」のCDを3名にプレゼント！　これを聴けば、覇王以上の称号も夢ではない？　応募方法はP200！

Virtua Fighter 4 Sound Tracks
■発売中
■価格：2,940円（税込）

NEWS

ネオジオランドは営業中です！

CvsS2全国大会上位入賞者を迎えて、毎週大会も開催中！

SNKの再建断念で「ネオジオランド」も無くなってしまった……。というのは完全な誤解！　本誌1月号で既報のようにサン・アミューズメントが権利を買い取り、営業を継続しているのだ。にも関わらず、編集部をはじめ各所に「ネオジオランドは復活しないんですか？」「無くなったんですよね？」といった問い合わせがまだまだあります。

現在「ネオジオランド」は大阪・江坂、仙台、千葉・浜野の3店が営業中だ。特にSNKの故郷（？）江坂店では、CAPCOM VS. SNK2全国大会ベスト8進出者を迎えた大会を週末に開催、盛り上がりを魅せているのだ。

その江坂店から、アルカディア読者へプレゼントがあるぞ。GW終了までの期間中にアルカディア本誌を持って行けば、ゲームサービスやプレゼントがもらえるのだ。さあ、アルカディアを持って江坂に行こう！

ネオジオランド江坂店
■住所：大阪府吹田市江の木町3-1
■営業時間：平日11:00～24:00
　　　　　土日祝10:00～24:00

バンプレスト7～9月のプライズ発表！

バンプレスト新作レポート。今回もいいとこついてます。

先月号で5～6月の新作を紹介したと思ったら、またまたバンプレストの新作展示会が行なわれたのだ。なんと7～9月もの！　プライズ界はファッション界並みに動いているのだ。

「ヒカルの碁」「ちょびっツ」など新キャラはプライズワンダーランドで紹介していくので、ここでは編集部注目製品をピックアップ！



チョコベーダー ぬいぐるみ
実際に目撃された（？）宇宙人やUFOが入った「チョコベーダー」のぬいぐるみ。



酒井ゆうじ原型製作 初代ゴジラ ビッグサイズソフビフィギュア
説明不用！　あの初代ゴジラだ！



機動戦士ガンダム モビルアーマーコレクションPART2
本誌P145で紹介したモビルアーマーの第二弾。そろえたくなるでしょ？



仮面ライダー龍騎フィギュア&バイク
クリアパーツ使用で、クオリティ高し！ファン垂涎！



サルゲッチュ2（仮）ぬいぐるみ
夏発売予定の『サルゲッチュ2（仮）』。各国のコスチュームを着てプライズ化決定！



頭文字D ケイタイ着信フラッシュスタンド2
携帯をセット、着信するとヘッドライトが光り出す。



ルパン三世 7インチフィギュアDX ～カリオストロの城編～
フィギュアはもちろん付属品の指輪もスゴイ！　劇中通りに古代文字の刻印が！



ゴルゴ13 フィギュアキーホルダー
原作に忠実な面構えが出色。肉体に刻まれた無数の傷跡もシブイ。

セガのお店で「ベスポジ宣言。」

東日本エリアのセガAM施設で、UFOキャッチャーに異変？

関西地区を中心としたセガのアミューズメント施設で、4月7日までUFOキャッチャー「ベスポジ宣言。」キャンペーンが行なわれている。

ベスポジ＝ベストポジションとは？　そう、UFOキャッチャーで景品を取る際に最も“ねらいやすい位置”のこと。クレーンが届かないとか、狙える場所がないとか、そんな経験よくありますよね？　今回のキャンペーンでは、「ベスポジ宣言。」というだけあって、セガのスタッフがアドバイスもしてくれるらしいぞ。景品が取りにくい位置にあったら、遠慮せずに「ベスポジにして！」と声をかけよう。あら不思議、いつの間にかベスポジになっていることでしょう。

キャンペーン対象店舗は、近畿地区2府4県、岡山、香川、愛媛、徳島の計64店舗（一部店舗除く）。店内にベスポジポスターが貼ってあるお店ならOKだ。対象店舗の近くに住んでるみんな、セガのお店のキーワードは「ベスポジ」！



このポスターが目印！

「DEAD OR ALIVE」も映画化！ 2003年にDOA最高傑作が!?

なんと『DEAD OR ALIVE』もシリーズを原作とした実写映画になるのだ！　米マインドファイヤーエンターテインメント社とライセンス契約を締結、年内にも製作に着手し、2003年劇場公開を予定している。マインドファイヤー社COOのマーク・アルマトン氏は「『DEAD OR ALIVE』は対戦格闘ゲームジャンルを確立させるべく、大きな役割を果たしてきました。今回の映画化によって、世界中のファンが期待する最高傑作を我々の手で成功させます」と語っている。『DOA』といえば、女性キャラたち……。こちらも楽しみ！

「鉄拳」実写映画化決定！ 平八は誰が演る？

あの『鉄拳』シリーズが実写映画になる！　ナムコ、ギャガ・コミュニケーション、米クリスタルスカイ社（映画製作・出資会社）の三社は、『鉄拳』の知名度を活かし、世界市場向けの実写アクション映画化の企画・開発契約を締結したのだ。

製作開始は2003年第二四半期（7～9月）、総制作費は数千万ドル規模を予定しているのだ。監督・キャスト・配給などは未定、やはりあの個性の塊のようなキャラが実写でどのように表現されるのか楽しみだね。

ARCADIA NEWS CLIP

WEB

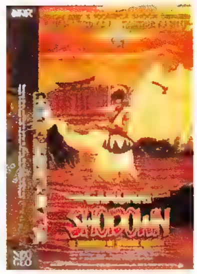
幻のポスター群が蘇る！ SNK全ポスター集、3月22日発売！

高いクオリティーとアート性で人気のSNK作品全ポスターを手に出きる！

ビレッジセンターより3月22日に発売された「アートワークブックス③ SNK全ポスター集」は、『餓狼伝説』『KOF』『サムライスピリッツ』など、SNK入魂の美麗グラフィックの数々を1冊にまとめた、まさに完全保存版だ。さらに、掲載されているすべてのイラストの中からお気に入りの物を選び、それをマグカップやマウスパッドなどに加工してくれるサービスも実施中！　激レア！

SNK全ポスター集
■定価　2,800円（税別）
■発売　2002年3月22日
ビレッジセンター サイトアドレス
■http://www.villagecenter.co.jp/





NEWS

ゲーム好き必読!?「MAKING OF GAME GRAPHICS 1998-2001」

「CG WORLD & DigitalVideo」誌の別冊「MAKING OF GAME GRAPHICS 1998-2001」が好評発売中だ。連載記事を再構成したもので、アーケードから家庭用までさまざまなゲームのメイキングを解説している。設定画や絵コンテをふんだんに使った構成に加え、掲載ゲームの画像を収録したCD-ROMも付属したハイクオリティな一冊だぞ。

MAKING OF GAME GRAPHICS 1998-2001
■定価：2500円（税込）
■付録：CD-ROM（ハイブリッド版）



『鉄拳』『ガンダム』『ファイナルファンタジー』の3シリーズがメインカテゴリーとして特集されている。

NEWS

PS2版発売記念 ソニービルに褌・平八！

銀座ソニービルにPS2版『鉄拳4』の発売を記念して、巨大な"鉄拳垂れ幕"が登場した。デザインされているのは、ご存じフンドシ平八！　ナムコが制作したこのフンドシ、もとい垂れ幕は、3月18日から約2週間展示されている。さらに同ビル6階にはPS2『鉄拳4』試遊台もあるぞ。残り期間はわずか、フンドシ平八を目に焼き付け、日本男児らしく生きる糧にしよう!?



銀座ソニービル
■住所：東京都中央区銀座5-3-1
■アクセス：地下鉄銀座線・日比谷線・丸の内線 銀座駅B9出口直結
■6Fショールーム　11:00～19:00
■問い合わせ先
銀座プレイステーション　☎03-3289-5300

てあたりしだいゲームリスト

●2002年3月発売予定のタイトル		
頭文字D Arcade Stage	セガ・ロッソ/セガ	ドライブ
METALSLUG4	メガエンタープライズ/サンアミューズメント	アクション
Virtua Athlete	ヒットメーカー/セガ	対戦型スポーツ
XTRIALRACING	コナミ/コナミマーケティング	ドライブ
ルパン三世 THE TYPING	ワウ エンターテインメント/セガ	タイピング
dogstation	コナミ/コナミマーケティング	キーボード入力式ペット育成
beatmania II DX7thstyle	コナミ/コナミマーケティング	DJシミュレーション
DDRMAX2 -DanceDanceRevolution 7thMIX-	コナミ/コナミマーケティング	ダンスシミュレーション
麻雀格闘倶楽部（マージャンファイトクラブ）	コナミ/コナミマーケティング	多人数通信対戦麻雀
熱チュー！プロ野球2002	ナムコ	野球
ライジンピンポン～ストリートタッキューバトル～	タイトー	ストリートタッキュー
太鼓の達人3	ナムコ	太鼓
パニクルパネクル	ナムコ	アクションパズル
G I -WINNING SIRE	コナミ/コナミマーケティング	競馬マスメダル
MONSTERGATE II	コナミ/コナミマーケティング	多人数参加型メダル
MARINESHOOT	コナミ/コナミマーケティング	中型マスメダル
クロスファイアー	タイトー	メダル
とめばあちゃんの駄菓子屋	タイトー	プライズ
●2002年4月発売予定のタイトル		
怒首領蜂大往生	ケイブ/AMI	シューティング
G2020 G-STREAM	オリエンタルソフト	シューティング
ファンキューブ4	ナムコ	ビデオメダル
グラスでドンピシャ！	ナムコ	プライズ
カプリチオリフト	タイトー	クレーン
●2002年5月発売予定のタイトル		
GUILTYGEAR XX	アークシステムワークス・サミー/サミーアミューズメントサービス	2D対戦型格闘
THE MAZE OF THE KINGS	ヒットメーカー/セガ	ガンシューティング
WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002	ヒットメーカー/セガ	スポーツ
湾岸MIDNIGHT-R（仮）	ナムコ	ドライブ
●2002年6月以降発売予定のタイトル（未定含む）		
ソウルキャリバーII〈6月〉	ナムコ	3D格闘
G-taste 麻雀〈春〉	彩京	麻雀
MARTIAL BEAT〈春〉	コナミ/コナミマーケティング	体汗武道アクション
ムサピィのチョコマーカー〈春〉	エコールソフトウェア/セガ	知感パズル
ソウルサーファー〈夏〉	セガ・ロッソ/セガ	サーフィン
スマッシュコート プロトーナメント〈未定〉	ナムコ	テニス
テクニクビート〈未定〉	アリカ	音ゲーアクション
魔斬－MAZAN－〈未定〉	ナムコ	剣術
ナイス★ツッコミ〈未定〉	ナムコ	漫才ツッコミ
エイリアンスナイパー〈未定〉	ナムコ	ガンシューティング
ナイススマッシュ！〈未定〉	コナミ/コナミマーケティング	スポーツ



梱太郎隊長
ひで隊員とのコンビで『VO4』をプレイ。静岡でも2面で轟沈。

ひで隊員
取材が終わると真夜中なスケジュールに疑問が芽生え始めた下克上。

今回の取材地
「静岡県静岡市」



日本縦断
ゲームセンターマップ

静岡のゲームセンター店長様からの招聘(しょうへい)を受けたゲーセン探検隊。静岡市内のゲーセンを、隅から隅までひたすら歩き通して調査してきたぞ！

※記事中のデータは、取材を行なった2月下旬の内容によるものです。

情報提供：
ミラクル静岡店店長・寺田さん



Game in Loft

16台のインターネット端末も稼働中！

- 静岡市沓谷5-13-4
- ☎054-265-8811
- 営業時間：9:00〜24:00（土曜日）9:00〜26:00（ゲームスペースは24:00まで）



筐体がズラリと並ぶ店内。対戦は『K.O.F.2001』が一番人気。



約60台のビデオゲームは難易度設定が甘め（残機30の『メタスラ3』！）。50円で長〜く遊ぶことができるぞ。



『ダライアス外伝』筐体上のこの飾り付けが、この店のすべてを語る感じ。

スタッフより
ビデオゲーム、ビリヤード、インターネットと幅広く遊びを提供しています。ネットゲームサービスも企画中！

●アクセス：静岡鉄道「古庄駅」下車、徒歩15分

アップル流通店

- 静岡市東千代田1-7-8
- ☎054-261-9109
- 営業時間：10:00〜24:00（土、日、祝日9:00〜24:00）



学校が近いので、夕方は学生たちで賑わう。プリクラには女子高生の列ができるぞ。



新作からレトロゲームまで幅広く取りそろえている。『ダンダダーン』稼動中。



店内はビデオゲーム中心。新作に交じってレトロゲームがポツポツと置いてあるのがいい味を出している。

店舗は72坪と小さいですが、従業員は全員明るく元気で、マナーの悪いお客もいないクリーンな店です。

●アクセス：静岡鉄道「古庄駅」下車、徒歩15分



前回に引き続き、地元読者からのゲームセンター情報を入手した探検隊。呼ばれればすぐに取材に飛んでいく、すでに気分はゲゲゲの○太郎状態だ。これからもみんなの情報を頼りにしているので、情報を教えてちょうだい。宛先はアルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メール投稿はlocation@arcadiamagazine.com まで。

アイコン情報　格闘ゲームが盛んな店　音楽ゲームが盛んな店　シューターが集まる店　メダルゲームが多い店　全般的に料金設定が安い店　レトロゲームが充実している店　連射装置などのサービスのある店　アルカディアクーポン加盟店

プレイに没頭したい人へ

プレイシティキャロットアピア店

●静岡市中吉田15-8
☎054-263-8604
●営業時間：10:00〜24:00



静けさ漂う店内。それもそのはず、ボリュームは極力絞ってあるのだ！





『パカパカパッション』は店員さんに頼めば、すぐに遊びたいシリーズに入れ代えてくれる。

ゲームに集中できるようにBGMのボリュームを下げている珍しいゲーセン。ちなみに本誌ライターRED、善之字元帥の古巣だ。

スタッフより

オールドゲーム月1回入れ替えします。『パカパカパッション』シリーズ全部あります。プライズ機のサービスもあり。

●アクセス：JR草薙駅より徒歩15分

カモン！　手遅れゲーマー

セガチャーリーワン

●静岡市中吉田15-8　プラザアピア2F
☎054-265-0219
●営業時間：(月〜金曜)11:00〜25:00(土、祝前日)10:00〜26:00(日、祝日)10:00〜25:00



ディズニー・ファン・スクウェアはディズニーマシーンまみれのスペースだ。





プッシャーからポーカーまでメダルゲームの全ジャンルをおさえた強力なフロア。

大型筐体とメダルゲームがメイン。プライズも多く、ヤングアダルト層を意識した作りのゲームセンターだ。

スタッフより

県下最大級のアミューズメントスペース。プリクラやプライズコーナーは女性の方に大人気。明るい雰囲気のお店！

●アクセス：JR草薙駅より徒歩15分

『ポップン7』が怒濤の6曲設定

サンセイブ

●静岡市曲金7-371-1
☎054-287-9495
●営業時間：10:00〜24:00



『ポップン7』の6曲設定なんて初めて聞きました。バトルで6曲フルにたけ。





『DDR MAX』は専用モニターとアンプ付き。ダイナミックサウンドで踊ろう！

なんといっても音楽ゲームの太っ腹な設定がいい。100円で4曲は当たり前、もちろん新作もしっかり入荷している。現在は改装のため閉店中。

スタッフより

夕方から音楽ゲームを遊びに来るお客様でいっぱいです。その声に応えて、新作をどんどん入荷していきます。

●アクセス：JR東静岡駅北口より、徒歩1分

静岡のシューターが集う店

ゲームコンドル駒形本店

●静岡市駒形通1-1-33
☎054-253-0161
●営業時間：10:00〜24:00

ハイスコア集計店でスコアラーが集まる店。「スコアを狙うための環境がスゴイ」という噂が口コミで広がり、他県のスコアラーも遊びに来るという。





『バトルガレッガ』のためだけに、常連さんが作り出した設備環境。もちろん録画もできるのだ！



なんと店の5割はシューティングゲーム。『サンダークロスⅡ』や『グラⅣ』がある。



その場にいたスコアラーの皆さまを激写！（上段左よりM.Tさん、IIZさん、GENさん、X68さん）ハイスコア常連は週末に多く集まるぞ。

スタッフより

新作から旧作までそろったビデオゲーム専門店です。特にシューティングを多く入荷しています。

●アクセス：静岡駅から西部循環線バス「駿河町七ぷらシネマ通り」下車徒歩１分

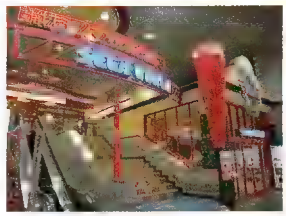
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997

静岡市内で唯一『VO4』があるゲーセン

セガワールド静岡

●静岡市七間町4-2　静活ビル1〜2F
☎054-252-3591
●営業時間：10:00〜24:00

1プレイ100円とまわりの店と比べると割高感があるが、清潔で明るい店内は誰でも入れる安心感がある。特筆すべきは静岡市内ではここにしか『バーチャロンフォース』が無い点。プレイヤーは必然的にここに集まるわけだ。





メダルゲームコーナーも広い。『モンスターゲート』プレイ人口増殖中。



そして『VF4』。静岡市内の猛者がここに集まる、腕試しに行ってみよう。

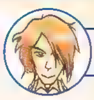


『VO4』は夕方から閉店まで大人気！　空いている昼間が練習チャンスだ。

スタッフより

3月中旬に1Fプリクラコーナー改装OPEN！　静岡市内初の『VO4』は1プレイ100円で稼動中！

●アクセス：静岡駅から西部循環線バス「七間町」下車徒歩１分



今まで200店以上のゲームセンターを訪ね歩いてきたが、あえてゲームの音量を絞ってあるゲーセンは「プレイシティキャロットアピア店」が初めてだ。たしかに、世界に一つくらいは「ゲームの音が大き過ぎてプレイに集中できない」というプレイヤー向けのゲームセンターがあってもいいと思う。ちなみにアピア店は近日「ファイティングレイヤー」を入れる予定とのこと。基板の渋いセレクションもイカす。

ゲーム大会を毎月開催

ミラクル静岡店

●静岡市西中原1-7-20
☎054-284-0099
●営業時間：9:00〜24:00

『鉄拳』シリーズプレイヤーの静岡本拠地。一見さんでも数回通うと、いつの間にか店の常連と仲良くなっている。



音楽ゲームは専用コミュニケーションノートで情報交換できる。





静岡の鉄拳最強軍団がバリバリ対戦中。近日中に大会も開かれるぞ。



レトロゲームも数台設置。『アルゴスの戦士』や『グラII』が稼動中。

スタッフより

『鉄拳4』、『ストIII』などのタイトルにおいて、県内最強の軍団が集う店です。『ポップン7』は2台で絶賛稼動中！

イベント

4/5(土)19:00から第2回 ガンダムDX大会
4/28(日)15:00から第9回 鉄拳4大会

●JR静岡駅より中原池ケ谷線バス「西中原」下車、徒歩1分

ビデオゲームの名作がそろう

セガワールド静岡豊田町

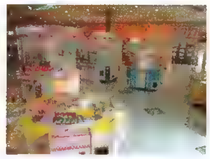
●静岡市豊田3-258-1
☎054-289-3122
●営業時間：10:00〜24:00



サッカーゲームはワールドカップの影響で人気急上昇中だ！



「スパイクアウト」の4人プレイにマニアが集まる店。ビデオは台数も多く、ジャンルの選択肢が幅広いぞ。



メダル大会は、一定時間内でどれだけメダルを増やせるかを競う大会。腕の見せ所だ。

スタッフより

静岡市最大のビデオゲーム設置数。新作からレトロな台まで豊富に取りそろえています。一見の価値あります。

イベント

毎週土曜日21:30からメダル使い放題のポーカーMAX BET大会開催。

●アクセス：JR静岡駅から県立病院高松線バス「有明町南」下車

e-Mailで新作情報が届く

ゲームセンターBGB

●静岡市桃園町20-16
☎054-257-2757
●営業時間：10:00〜24:00



70歳のおばあさんがメダルコーナーに通い続け、リウマチを克服したという、BGBレジェンドがあるのだ！



撮影したプリクラのコンテストを行なうなど一般層に人気。格闘は上級プレイヤーが少ないので、ビギナーの練習に向いている。



『モンスターゲート』大会も定期的に開催中。続編が待ち遠しい。

スタッフより

メールサービス「BGB倶楽部」に入会するとサービスがいっぱい！ イベントや新製品情報をお届けします。

イベント

毎月23日はサービス台を用意

●アクセス：JR静岡駅より中原池ケ谷線バス「下川原団地前」下車、徒歩10分

http://bgbclub.ff.infop.net/

コナミの新作ビーマニをバッチリ入荷

アップル伊呂波店

●静岡市新伝馬3-23-16
☎054-273-7021
●営業時間：10:00〜24:00

音楽ゲーマーのコアユーザーが集まるゲーセン。時々『アフターバーナーII』 純正筐体などのレトロ基板が店に出る。





メダル単価が安いのも特徴。毎週水曜はメダルサービスデーだ。



ゆうゆうと椅子に腰掛けて『バーチャファイター4』の順番を待つ猛者たち。



週末や、コナミ系音ゲー新作の入荷日は、フロアが人でいっぱいになるのだ。

スタッフより

駐車場は50台近く駐車できます。明るく広い店内にレトロから最新作まで多くのゲームに囲まれたゲーセンです。

●アクセス：JR静岡駅から美和大谷線バス「伊呂波町」下車、徒歩1分

http://www.mamatop-com/apple

カラオケとボーリングが混在した複合アミューズメントスペース

セガワールド緑が丘店

●静岡市緑ガ丘町4-16
☎054-283-3328
●営業時間：10:00〜24:00



『DOCII』の前はレストスペース。一服して次のプレイに備えておこう。



ビデオゲームは26台、そしてプライズ機が30台以上もある。ファミリーやカップル層にオススメしたい。



3月に『VF4』東海大会店舗予選がここで行なわれたばかりだ。

スタッフより

ボーリングとスーパー銭湯があるアミューズメント施設です。駐車場完備。静岡IC降りて静岡市方面に車で10分！

●アクセス：JR静岡駅より中原池ケ谷線バス「緑ガ丘バス」下車、徒歩2分

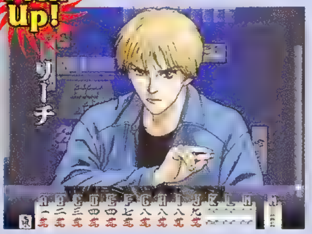


今回紹介したゲームセンターの多くは、歩いて行くにはチトつらい。一番近いセガワールド静岡でも15分は掛かる。となると、バスか電車を利用する必要がある。ありがたいことに、運賃は安めに設定されているので、資金を圧迫することもないだろう。路線バスは早い時間に終わってしまうので、バスの時間はしっかりチェックだ。以上の注意事項を留意して、春休みは静岡ゲーセンツアーに挑んでみよう！

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

10位　兎 -野性の闘牌-



今月の初登場10位は、人気コミックを題材とした麻雀ゲーム『兎 -野性の闘牌-』だ。昨年末にリリースされて以来ランキングされることがなかったが、コンビ打ちシステムとキャラクター性による地道な訴求力や、連載再開という相乗効果によって見事ランクイン。

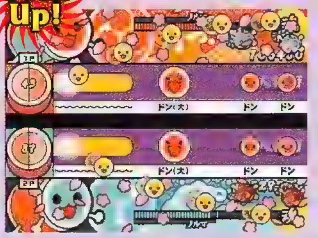
メーカー　童/タイトー
ポイント　22.3

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	1	Virtua Fighter 4<AM2-SEGA/セガ>	228.5
2	2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元：バンプレスト/開発・販売元カプコン>	192.4
3	3	THE KING OF FIGHTERS 2001<開発元：イオリス・ブレッツアソフト/販売元：サンアミューズメント>	75.6
4	4	鉄拳4<ナムコ>	53.3
5	8	VIRTUA STRIKER3<アミューズメントヴィジョン/セガ>	51.5
6	5	POWERSMASH2<ヒットメーカー/セガ>	44.7
7	5	ことばのパズル もじぴったん<ナムコ>	37.8
8	-	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン<発売元：バンプレスト/開発・販売元カプコン>	29.2
9	9	TETLiS T.A. PLUS<アリカ/彩京>	27.5
10	初	兎 -野性の闘牌-<童/タイトー>	22.3

※ランキング中のタイトルが赤いものは初登場のゲームです。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

4位　太鼓の達人2

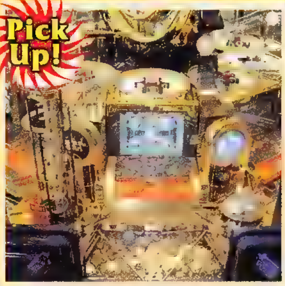


この部門は息の長いロングヒット作品が多いが、この『太鼓の達人2』もその一つだ。昨年11月号で初登場5位を記録してから、半年近くもランクインしている。先日のAOUエキスポには『太鼓の達人3』が出展されていたが、うまくバトンタッチできるだろうか。

メーカー　ナムコ
ポイント　115.3

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	2	DERBY OWNERS CLUBⅡ<ヒットメーカー/セガ>	158.5
2	4	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON FORCE<ヒットメーカー/セガ>	121.0
3	3	pop'n music7<コナミ/コナミマーケティング>	118.2
4	1	drummania5thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	115.3
5	10	太鼓の達人2<ナムコ>	109.5
6	7	湾岸ミッドナイト<ナムコ>	95.1
7	9	スリルドライブ2<コナミ/コナミマーケティング>	83.6
7	6	ルパン三世 THE SHOOTING<ワウ エンターテイメント/セガ>	69.2
9	8	GUITARFREAKS6thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	66.3
10	5	beatmaniaⅡDX6thstyle<コナミ/コナミマーケティング>	63.4

マスメダルゲームランキング



5位 FORTUNE ORB

今までにない筐体の大きさ、複雑なギミック、ド派手な演出が特徴的。プレイヤーへのアピールは十二分。その上ゲーム内容も秀逸。今後の動向に期待しよう。

メーカー コナミ/コナミマーケティング　ポイント　54.5

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	STAR HORSE 2001<セガ>	181.8
2	GⅠ LEADING SIRE Ver.3<コナミ/コナミマーケティング>	160.0
2	ROYAL ASCOT Ⅱ<セガ>	160.0
4	MONSTERGATE<コナミ/コナミマーケティング>	94.5
5	FORTUNE ORB<コナミ/コナミマーケティング>	54.5

シングルメダルゲームランキング



1位 FANTASIA STATION MG003

以前紹介した『MG002』と筐体は同じだが遊べるゲームが若干異なる。もともと人気のあるシリーズだったが上手く『MG002』から『MIG003』にシフトできたようだ。

メーカー　アルゼ　ポイント　167.3

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	ファンタジアステーションMG003<アルゼ>	167.3
2	ウイニングトンネルボーナススピンZ<アルゼ>	160.0
3	マルチゲームエイトウェイズレッド<アルゼ>	134.5
4	ボーナススピンジョーカーズワイルド<アルゼ>	65.5
4	マルチゲームエイトウェイズブルー<アルゼ>	65.5

協力店舗一覧

アイアイ駅南店	茨城県水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001
麻生アミュージアム	北海道札幌市北区北40条西4丁目1－1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
池袋プレイランドラスベガス	東京都豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
クラブセガ札幌	北海道札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
GAME-EXC	東京都杉並区荻窪1-116-16 コアビル1F	☎03-5397-9551
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
ゲームファンタジア パーディー店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
ゲームファンタジア ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
ゲームファンタジア渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F	☎0426-48-1288
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5－15－7	☎096-362-2711
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平ビル内	☎03-3352-1637
スペースV1 廿日市	広島県廿日市市本町4－23	☎0829-34-3311
立川オスローゲーム第1店	東京都立川市曙町2-3-2 高柳ビル2F	☎042-527-9399
立川オスロー5	東京都立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
チャレンジャーGAMGAM店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
チャレンジャー土居店	大阪府守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル	☎092-724-5971
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
ハイテクセガ柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1F	☎0471-63-9844
ハイテクセガ金山	愛知県名古屋市熱田区金山1-19-2	☎052-323-0121
ハイテクセガパドック	広島県広島市南区松原町5-15	☎082-262-3335
ハイテクランドセガアピオン	大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1～2F	☎06-6645-7692
ハイテクランドセガBREEZE	神奈川県横浜市西区南幸2－13－9	☎045-313-6435
ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島2－11－11	☎029-274-4124
ファンファン秋葉原店	東京都千代田区神田平河町4	☎03-3861-6520
プラボ五日市店	広島県広島市佐伯区吉見園1-27 1F	☎082-921-8576
プラボ京都南店	京都市向日市森本町佃15-7	☎075-921-6262
プラネットギオ	東京都杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F	☎03-3220-3402
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1～2F	☎03-3943-6735
ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033

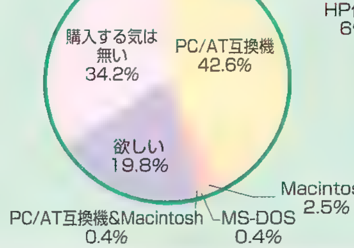
アルカディア読者のパソコン事情

今月の月替わり読者アンケートは、『パソコンの所有率』と『用途』だ。これをまとめたものが右表となるのだが、さすがアーケードゲーム専門誌の読者だけあって、機種を問わずパソコンの所有率が過半数を満たしていないのだ。

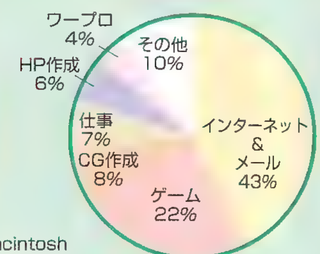
この数の少なさの要因は何だろうか？　一つには、読者層が高校や大学、または専門学校生であり、校内に常設されていること、つまり持ってないけど使っている、という読者は多いのではないかと推測できる。当たり前だが、所有者数と使用者数はイコールではないということだろう。

またすごいことに、最大割合を誇るPC/AT互換機……いわゆるWindowsマシンの次に占めるシェアが「購入する気はない」というものだ。見事に約3分の1の読者が言い切っている。これも自由にマシンを使える環境があるからかもしれない。だとしても、さすがアーケードゲーマーの意見だけあって、非常に潔いものだ。

読者のパソコン所持率



主な用途



今だから言えますけど、正直、最初はアーケードゲームを甘く見ていました。

今回は「THE MAZE OF THE KINGS」の開発元である、株式会社クレイジーゲームの杉森氏を訪ねた。アーケード（以下業務用）には初参入ということもあり、面白い話を伺えそうだ。

第十六回

魂を籠める者

Devoting All Energy To GAME

株式会社クレイジーゲーム

――「THE MAZE OF THE KINGS」はどういった経緯で制作されたんですか？

杉森　昨年ドリームキャストで発売した『イルブリード』というタイトルがきっかけです。『イルブリード』は遊園地全体がお化け屋敷になったような感じで、アトラクションであるにも関わらず、お化けが本気で襲いかかってくるというゲームです。この制作中に業務用でもお化け屋敷をテーマにして、ゲームを作れるんじゃないか？　といった話題が社内で上がり、その時ご相談に乗っていただいたのが、ヒットメーカーの方々なんです。

企画当初は「カップルで遊べるお化け屋敷のようなゲーム」というものをコンセプトにしていました。ゲームセンターで、気軽にお化け屋敷のショック感のような面白さを味わえるのはどうだろうか？　というところから始まりました。

――しかし、エジプトを舞台にした冒険活劇という、全然違うゲームになっていますが、どういった試行錯誤があったのでしょうか？

杉森　ヒットメーカーさんとコンセプトの基本的な部分を話し合った際に「黙々とプレイしがちなガンシューティングをもっと会話ができるようなゲームにしたい」と、全員一致で決定していました。では、お化け屋敷にこだわらずにいろいろなアイデアがあるんじゃないか？　ということで、舞台設定はエジプトを舞台にした、言ってみればインディージョーンズのような冒険活劇という、ものすごく分かりやすく入りやすい世界にして、後はさまざまなギミックで、カップルで遊んでも会話ができるようなものを作ろう！　ということで現在の形になっていきました。

――業務用で制作する際に予想もしなかった苦労話などはありますか？

杉森　もうことごとく苦労でしたね。コンシューマ（以下家庭用）通りにやっていけば大丈夫だろうというところは覚えている限りでは無いですね。しかも今回は業務用の場合、「ランダムマップというものは少ないからそれをやろう」と言ってしまったんです。しかし、ランダムというのは見かけ以上の物量を作らなければいけなかった。しかし、ゲームの回転率もよく分からず、どれだけ作ったらいいのかが全然分からなくなってしまったんです。

後はプレイヤーをどう楽しませるかという点がかなり苦労しましたね。家庭用と業務用では、お金と時間の価値観が全く違っていたんです。例えば家庭用では10時間遊ばせるだけの物量を作る必要がある。ところが、業務用のプレイ時間は長くても20～30分ですよね。だから、今まで作ってきた分量の1/20ぐらいを作ればいいのだと思っていました。今だから言えますけど、正直、最初は業務用を甘く見ていたんです。

でも、その少ない時間で、いかに興味を持たせるか、満足をさせるか？　何から何までプレイに引き込んでいく仕掛け方が、家庭用と全然違うんです。

――そこはどうやって解決したのですか？

杉森　ある時ヒットメーカーのプロデューサーからヒントをいただいたんです。100円だから何分遊ばせる、ではなく、プレイしていて、笑った人が居たらそこが50円分などと考える。確かに時間という問題は最低限あるけれども、100円でどれだけ満足させられるかが大事なことなんだと。

家庭用は最初に全額払ってくれますが、業務用はつまらなければ100円で止めてしまうし、面白ければ続けて遊んでくれる。業務用の業界では当たり前の事だと思いますが、私はそれが全然分かっていませんでしたね。それが分かってきたことにより解決に結び付いていったのだと思います。

――現状の業務用の業界をどういう風に見ていますか？

杉森　業務用のゲームを作るには、いろいろな制約がありますよね。まずゲームセンターに行かなければ遊べない。一日中ゲームセンターにいる人はなかなか居ない。お金を生で払わなければならない。そして他人が遊んでいるところを見れてしまう。それによって自分が遊ぶ前に内容が分かってしまう。いろい



株式会社クレイジーゲーム
取締役開発部長

杉森 哲郎

すぎもり・てつろう

生年月日・1965年8月24日
出 身 地・埼玉県
学　　歴・青山学院大学卒
職　　歴・玩具メーカー、PCソフト制作会社を経て、2000年、クレイジーゲームに入社。企画・ディレクターを務める。
趣　　味・映画鑑賞、東京見物ほか、あらゆる無駄なこと

ろな要素を含めた上で、制約やシビアさが出てくると思うんです。でもそういう方がアイデアが出てくると思います。

家庭用は、市場が大きくなりすぎた分、多種多様のやり方があり過ぎてプレイヤーが細分化され過ぎているんです。だから漠然としていてつかみ所が無いんです。逆に業務用は、そのシビアな制約をどうやって突破して、最後までプレイしてもらえるか？　というところが作っていてものすごく面白いです。開発側から言えば、ユーザーとのゲーム、みたいなところがありますね。

── 業務用を作ってみてどうでしたか？

杉森　いろいろな意味で、かなり勉強させてもらいました。業務用の法則みたいなものがあるとされていながらも、我々は直感で作りました。デバッグもビデオに撮って何度も何度も繰り返し見るんです。そして、ここにはこれが出たらいいなとか、これはいらないんじゃないかという事を数字の上ではなく、直感で直していくんです。自分がプレイヤーだったらどうなってほしいか、そしてそれをどう裏切るか、というところですね。家庭用では考えられないぐらいの調整期間を取って調整しました。やはりゲームのキモは最後の調整だなと改めて思い知りましたね。

業務用はゲームがゲームとして面白い部分を評価してもらえる市場だという事が分かりました。メイズのロケテスト時もほかのスタッフには良い勉強になりましたし、私はむしろ他社のゲームを遊んでいる人々の姿が面白かったですね。家庭用しか作ってこなかった視点から見れば、ゲームセンターに設置されたあらゆるゲームが教科書みたいなものだったのですから。

── 今後も業務用のゲームを作っていかれる予定はありますか？

杉森　今回初めて業務用を手掛けましたが、次にいろいろとやりたいことが出てきました。次回作の話はまだ具体的に決まっていませんが、チャンスがあれば今後も業務用のタイトルを作っていきたいと思っています。

── では、最後にプレイヤーへのメッセージを一言お願いします。

杉森　ランダムシステム、アイテムなどいろいろな細かいギミック的要素が入りつつ、通りすがりにちょっと楽しめるライト感覚なゲームです。細かいところでサービス精神を出していますし、ポジティブな爽快感もありますので、見かけたらぜひ遊んでみて下さい。

（2002年3月6日　新宿にて）

■クレイジーゲーム

[illegible]



[illegible]

http://www.cgstudio.co.jp/

やらせなしのガチンコ対決!

—ちび太vsナポレオン—
バーチャ神に抗う
戦慄のパンチハイキック!

—バイアグラウvsザ・ゲリラ—
沖縄アクターズ・スクールで習得か!
特殊ステップに奇抜衣装の
ザ・ゲリラもタジタジ!?

—ネオ・タワーvs矢永—
覇王ネオ・タワーを倒し、
矢永、大会中に三級昇格!
(勝率95パーセント維持)

—羅漢vsミカン—
にゃーこニャンコ装着!
ミカンもビックリ、
いきますえ!

バーチャファイター4
格闘新世紀 全国決勝大会
鳳凰誕生

2002.2.3 ZeppTokyo

To all the virtua fighters moving with crowd
Including all the 64 exciting battles!

—アストロvsセガール—
(前所有者ブンブン丸)
ウルフ100連勝アイテムと
プライドをかけての
マスク剥ぎデスマッチ!

—夜勤ウルフvs宇都宮☆J—
どっちが本当にわがままなのか?
両者、譲らぬわがままっぷりに
場内騒然!



激戦、64試合完全収録

—DVDビデオ2枚組のボリュームで綴る、格闘新世紀その激闘のすべて—

2002年2月3日。雨が降ったにもかかわらず、会場となったZeepTokyoは3000人を越す来場者で埋め尽くされた……。
拍手、声援、罵声、そして歓喜の声。総参加人数40000人以上という、史上空前のゲーム大会の幕はこうして上がった。
全国各地の激戦を勝ち抜き集まった64人の選手たち。スポットライトの下でくり広げられた最高の試合!
格闘新世紀、いまここに、新たなるバーチャファイター神話が誕生した——。

【ファミ通DVDビデオ】
バーチャファイター4 格闘新世紀 全国決勝大会 —鳳凰誕生—

enterbrain DVD VIDEO

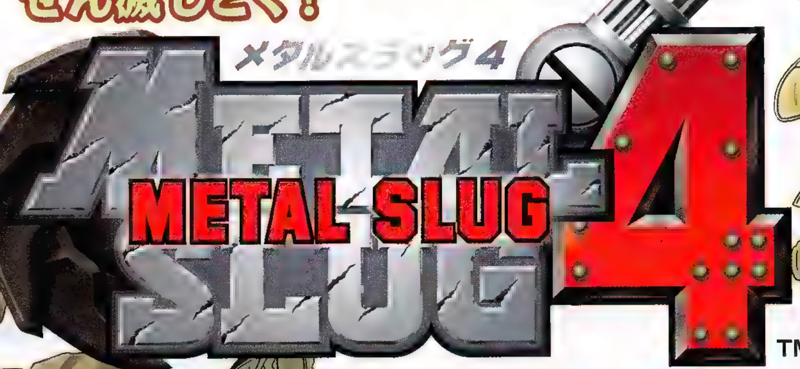
■発売日:2002年3月28日 ■標準価格:5800円(税抜き) ■JANコード:45-41993-01099-8 ■SLBM-00004
■お問い合わせ:株式会社エンターブレイン営業局(TEL:03-5433-7854)
■ホームページアドレス:http://www.enterbrain.co.jp/ ■お取り扱い:お近くの家電量販店、ゲームショップにて

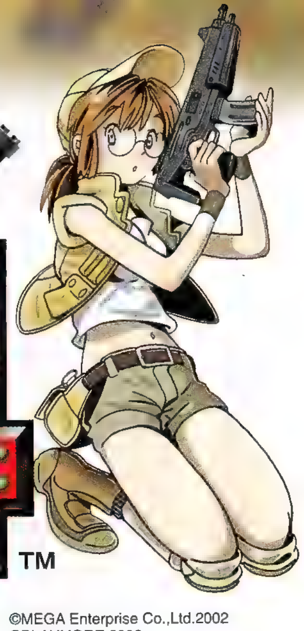
2002.3.28 ON SALE!!

プレイ方法から覚えよう!!
Amusement Knowledge Chapter

IMPRESSION
待ちに待ったシリーズ最新作。今回は爽快感も十分にあり、プレイして「楽しい」の一言に尽きる。後半面もランダム要素が少なく、「やれば必ず報われる」のが嬉しいね。

テロ組織「アマデウス」をせん滅しとく?



[illegible]のアクションゲーム「メタスラ4」がついに発売。攻略も第一歩を踏み出すぞ。本作は今までのシリーズに比べるとやさしい[illegible]で、アクションゲーム初チャレンジの人にもオススメだ。

Text：MVP

サル化はどう?

サル化中は特定のパイプにつかまって移動できるので、敵の横方向への攻撃を無効化しつつ、真上からガンガン攻撃していける。かなり強力だ。
一方、サル化中の弱点は近接攻撃ができないこと。敵兵士に懐へ入られるとかなり危険なので注意しよう。
ちなみに、サル化状態でミッションをクリアしても、ボーナスは無い。少し残念?


このようにぶらさがったまま下撃ちをすれば、攻撃をくらう危険が全く無い。サル化は強いぞ!?



サル化状態でミッションをクリアをしても、ボーナス得点などは入らない。ちょっとがっかり。

"サル"の特徴

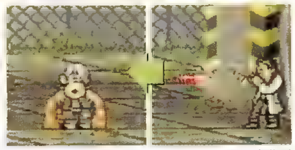
ショット	ショットはマシンガンタイプの武器だが、人間時のものと大差無い。もちろん斜めには撃てないぞ。
手りゅう弾	人間時と同様の手りゅう弾を投げる。モーションが遅くなったり早くなったりすることも無い。
移動	サルだから素早いかと思いきや、実にゆったり堂々と歩く。つまり人間時より速度が遅いということ。
ジャンプ	人間時よりもジャンプ力があるのが特徴。人間時は行けない場所でも、サルになれば行けるかも!?
特殊能力	特定のパイプなどにジャンプで接近するとつかまることができ、そのまま移動することも可能。

変身手帳
~サル化の巻~

毎度いろいろな姿に変身してきたが、今回は何とサルになってしまう。し・か・も、結構強かったりしてビックリ仰天だ。

~サル化の条件と解除法~


サル化中に緑の薬を取れば元に戻れるぞ。


研究員らしき敵兵のレインボーガン(勝手に命名)に当たると「サル」に変身!

~メタスラ上達への道~
第1回
「鈍足がカギ」

スクロールを制す

そこの君! もしアクションゲーム未体験なら、これを機会にやり込んで、遊べるゲームの幅を広げてみるってのはどうよ? ここでは、「メタルスラッグ」(以下メタスラ)を上達するための基礎知識を伝授していこう。第一回はスクロールについてだ。
メタスラは、前方に自キャラを移動させると、それに合わせて画面もスクロールする「任意スクロール」タイプ。この手のゲームは、プレイヤーが何もせずにタバコを吸い続け、一日のインカムが100円! という事態を防ぐために、制限時間が設けられている(大抵は中央上に表示)。
しかし、メタスラに限っていえば、この制限時間は無いようなもの。普通にプレイしている分には、タイムオーバーで死ぬことはまず無いのだ。時間を気にせず、ゆっくりプレイしてもOKだというわけ。
実はこの「ゆっくり」がカギ。どんどん進んで敵をわんさか出し、「俺は今、戦場に居る!」気分を味わってもいいが、それは自ら死にゆくようなもの。ゆっくり進んで少しずつ敵を相手にすれば、危険も少ないという具合だ。
また、メタスラの敵戦車は砲塔を画面に出さない限り攻撃してこないので、敵戦車を少しだけ画面に出して一方的に攻撃、という芸当も可能だ。ショットを撃ちながらゆっくり進めば、得点(撃ち込むだけで入る)によって敵の出現を素早く察知できるので、この攻略法も狙いやすくなるぞ。
スクロールが強制的に停止する場面も多々あるが、そういうところではあらかじめ倒しておける敵が、残してしまうとやっかいな動きをすることも多い。命を大切にするなら、敵をすべて倒した後にスクロールさせるようにしよう。


急いで進んで戦場気分を味わうのも面白いが、クリアを目指すならゆっくり進もう。


例えばこのシーン。ミッション1だからまだ簡単だけど、これが後半だと背後の敵が危険。


これぐらいなら画面に出しても弾を撃ってこない。もちろんこっちの弾は全弾ヒット!

隊長!! 入電です

サル化中の補足：サル化中の特徴について二つ補足説明をしておこう まず一つは武器アイテムに関して、取っても1 000点入るだけで、その武器を使うことはできないということ。もう一つは、サル化中でもエンブレムを取ればメタリッシュシステムが発動するということだ 近接攻撃が無いので、数値の上昇は大して見込めないけど。

市街地後半

車が並んでいる場所は、3台目の上に乗って破壊→右にジャンプ、という手順でヘビーマシンガンを取れる。この後のトラックは問題無いが、シーン最後のザコは手りゅう弾を多く投げてくるので注意。速攻で倒そう。



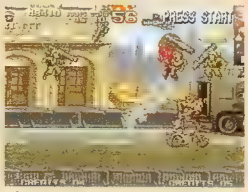
エンブレムを取ったら、トラックの目の前に位置してしゃがみ近接攻撃で稼ごう。

高速道路

高速道路ではバイクに乗って移動する。バイクに乗った状態のやられ判定は自分だけなので覚えておこう。さて、このシーンでメインとなる敵はトラック。出現順は右→左→左→右→左→右で、破壊するとアイテムを出すぞ。トラックに重なりながら攻撃、破壊と同時にアイテムを回収しよう。なお、合間に交ざるパラシュート兵は地上付近まで降りると弾を撃ってくる。接近されたら距離を取って回避を優先するといい。



トラックに重なるように移動しつつ撃ち込んでいこう。このとき、敵兵士の手りゅう弾には注意すること。



パラシュート兵は下から倒していく。地上付近に降りてくるまでに倒せなかったら、敵弾の回避を優先しよう。

対ヘリ編隊戦

高速道路の後半では、ヘリ4機の編隊が右から出現し、左右に動きつつ真下に弾を撃ってくる。弾のすき間に入るのもいいが、ここではもっと簡単な方法を紹介しよう。それは、「先頭の赤いヘリを一番最初に倒す」こと。こうすると後続が一気に爆発するのだ。出現直後に手りゅう弾を数発当てれば速攻で倒せるぞ。

ヘリ編隊は、出現直後にジャンプからの手りゅう弾を数発当てれば瞬殺できるぞ。





その後にくる大型ヘリは、少しずつ右に移動しながら撃てば問題無いだろう。



高速道路



※実際にはこのマップを2ループします。青の記号は1ループ目、赤の記号は2ループ目のものです。





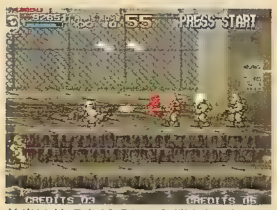
⑤ 大型戦車　⑥ トラック　⑦ 大型ヘリ　⑧ 爆雷トラック　⑨ ボウリング弾戦車　⑩ ノーマル戦車　★ 捕虜　▼ エンブレム　● 隠しポイント

高架下 前半

スタート直後はサル化銃を持つ研究員がやってくる。サルの方が楽なので変身してもいいぞ。

さて、このシーンは全体的に地形の起伏が激しい上、上下の道から敵兵士が手りゅう弾をぽんぽん投げてくるので危険。上の道に居るザコは確実に倒し、下の兵士の動きに注意しよう。

少し進むとホーミング弾戦車、その奥には爆雷トラックが登場だ。上からくる爆雷はショットで破壊し、同時に出てくる兵士も速攻で倒すようにしたい。



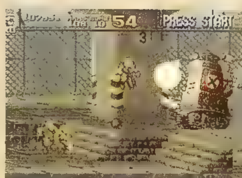
前半は敵兵士が手りゅう弾を投げてくる。下の道に居る兵士には要注意。



爆雷を処理して安全を確保したら、後は撃ち込み。敵兵士は倒しておくこと。

高架下 対戦車戦

爆雷トラックの次はボウリング弾戦車。こいつの弾はジャンプで避けることになるためザコがやっかい。ザコを優先して倒そう。続いて上の道にノーマル戦車。放物線を描く弾を撃つので遠くから倒すのが正解だ。ただ、下の道からくる兵士のジャンプ斬りが怖い。ノーマル戦車に1～2発手りゅう弾を当てて速攻で倒そう。次は下にノーマル戦車。攻撃を当てにくいので、これも手りゅう弾で倒すのが無難。最後の大型戦車2台は、主砲をしゃがんで避けつつ、ザコ兵士を確実に倒そう。特にザコの弾が危険なので要注意だ。



ボウリング弾戦車は弾をジャンプで避けないといけないので、ザコの処理が遅れがちだ。

下のノーマル戦車は攻撃しにくいので注意。手榴弾で速攻破壊を心掛けよう。





最後の大型戦車の主砲は、しゃがんで回避するのが基本。後ろの兵士を優先して倒そう。

隊長!! 入店です

分岐について：クリア重視かつ簡単に点数を稼ぎたいなら、高速道路へ行くのが無難な線　高架下は敵の攻撃が激しく、なおかつ高速道路のヘリ編隊のような高いボーナス点が無いからだ　ちなみにヘリ編隊のボーナスとは、赤いヘリを一番最初に倒すと、後続のヘリが連鎖爆発して合計で10万点のボーナスが入ることを指しているぞ

MISSION 1の簡単メタリッシュ!!

エンブレムを取ると発動し、制限時間(点数の下に表示)内に獲得した点数によって勲章のランクと数が増えていく「メタリッシュシステム」。ミッションクリア時に、勲章のランク(色)に応じた莫大なボーナスが加算されるぞ。

メタリッシュ中の特徴は、近接攻撃の点数が高くなること。普段はショット、近接攻撃ともに1発100点だが、メタリッシュ中は近接攻撃が500点になるのだ。近接攻撃を使えば、すぐに勲章を最高ランク(白)にすることができるぞ。なお、トレバーは近接攻撃を仕掛ける際に一瞬動きが止まってしまうのだが、通常状態でも近接攻撃が500点入るという特徴を持つ。



ミッション1は、スタート直後の歩兵運搬車両付近が稼ぎポイント。速攻で上に跳び乗り、捕虜の出すエンブレムを回収。後はひたすらしゃがみ近接攻撃だ。右から襲ってくる兵士を近接攻撃で倒しまくれば、ここだけで勲章を最高ランクにすることができるぞ！





何回かはミスしてしまうかもしれないが、クリアするだけなら比較的簡単だと思われるミッション1。どこでミスしたか？ どこが危険だったか？ それを考えつつ一歩上のプレイを目指せば確実性が増すぞ。

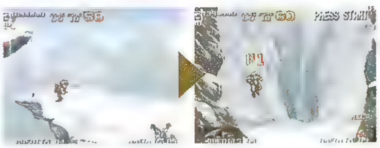
MISSION 1 MAP





ルート分岐について

ミッション1でいきなり登場するルート分岐。分岐先の難度にかなり差があるので注意したい。もちろん、以降のミッションにも分岐は存在するので意識しておこう。





市街地 前半

開始直後にある2丁ヘビーマシンガンは、ヘビーマシンガンと違い斜めに撃てないので注意。

では、このシーンの注意点を順に見ていこう。ホーミング弾戦車は、前面の装甲板のせいで耐久力こそ高いが、誘導ミサイルは破壊することができるので楽な相手。ザコが加わるとさすがにやっかいなので、ゆっくり移動してホーミング弾戦車だけを出現させて倒そう。次は障害物の上に出てくる捕虜。白い車を破壊せずに、そこからジャンプして救出しよう。さらに進むとヘリの登場だ。自分を狙って弾を撃つので、真下に撃たせて避ければ楽勝。最後は大型戦車+ザコ。大型戦車は正面に弾を撃つが、このシーンではジャンプしない限り当たらないぞ。



ホーミング弾戦車のミサイルは破壊可能。下から撃ち落とせば怖くない敵だ。



ヘリに対しては真下に位置して攻撃し、弾を下に撃たせるのがポイントだ。



写真右端、敵兵士の居る場所が分岐地点。しゃがんで移動すれば下に行ける。

車を上から撃つ

障害物である車は、普通にプレイしていると遠くから破壊してしまうだろう。しかし、車は破壊すると爆発して垂直に跳ね上がる性質を持っており、これを足場として利用できるのだ。場所によっては、車の上でジャンプ下撃ちをして通常より高くジャンプしないと、アイテムをゲットできないこともあるので覚えておこう。



このように破壊してしまいがちだが、上に乗っていれば高い位置へ跳べるのだ。

もちろん、足場代わりに使うのもいい感じ。こうしないとアイテムを取れないぞ。

隊長!! 大佐です

メタリッシュ中のランク： 今のところまだ不明なのか、メタリッシュ中の勲章(ランク)の上昇具合。とりあえずショットよりも近接攻撃の方が上がりやすいようだが、単純に点数が高ければいいというわけでもないようだ。例えば高速道路のヘリ編隊を倒してボーナスをもらっても、ほとんど上昇しないのだ。とりあえず勲章はすぐ白になるので関係無いんだけど。



BOSS MISSION 1

軍用飛行船「ブラーヴ・ゲリエ」

ミッション1のラストは様々な兵器を搭載した飛行船が登場。複雑な攻撃はしてこないため、避ける感覚はすぐにつかめるし、第二、第三段階には安全地帯らしき場所も確認されている。つまり、楽勝というわけだ。

第一段階

左、中央、右の三つの砲台が相手になる第一段階。左、中央の二つの砲台は、自分が真下にいくと二つの爆雷を投下してくる。この爆雷は間に入って避けてもいいし、投下されたら逃げてもOK。

右の砲台からは地面でバウンドしながら接近してくる弾が投下される。この弾は破壊可能なので、接近せずにショットを撃ち込めば対処できるだろう。もしも近くに来てしまったら、バウンドした瞬間にくぐってしまってもいい。

さて、基本方針としては、開始直後に中央の砲台を破壊し、そのまま右と上にショットを撃つパターンがいい感じだ。道中でロケットランチャーやヘビーマシンガンなどの武器を取って来ていれば、中央の砲台に弾を撃たせずに倒せるぞ。後はバウンド弾に注意すれば楽勝だよね。



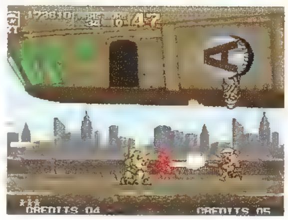
砲台は無理に破壊しなくてもOK。本体に撃ち込めば破壊できるからだ。



バウンド弾はしっかり破壊していきたい。近付かれたらくぐるのも手だ。

第二段階

第二段階では、上部ハッチからザコ兵士、胴体からは誘導ミサイル、そして左右からライフル兵がやってくる。ポイントになるのは誘導ミサイルだ。これはジャンプで避けるのもいいが、そうすると下に兵士が来てやられることがある。破壊可能なので、画面左端で接近される前に壊そう。また、この位置なら上部ハッチの兵士、左右の兵士ともにきっちり倒していける。つまり安全地帯というわけだ。逆に画面の右の方で戦うと、ほぼ間違いなく誘導ミサイルにやられてしまうので注意。



ライフル兵は得点が入るので稼げる。ただし誘導ミサイル接近時は危ないので注意。



第2段階は左端が安全。誘導ミサイルは、地上に腰を据えてしっかり破壊すること。

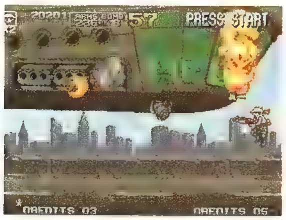
第三段階

最終段階の攻撃は、三連砲台からの破壊可能な誘導弾、そして胴体下部の機関砲だ。

誘導弾は、発射された後しばらくは当たり判定が無く、自分を狙って移動し始めてから破壊可能になる。三連砲台の下で待ち構え、「発射されたと同時に破壊」ということはできないので注意しよう。

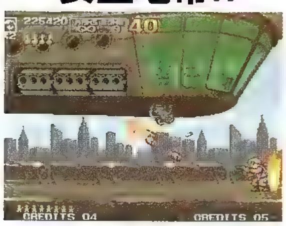
機関砲の弾は発射と同時に地面に着弾し、そこにいきなり攻撃が出る。着弾地点は機関砲の向きで分かるが、誘導弾とともに警戒するのは困難。

そこで安全地帯の出番。画面右端から一歩左に移動した場所は機関砲の死角なのだ。ここなら誘導弾も接近前に処理でき、上撃ちやジャンプ手りゅう弾で本体に攻撃できる。注意点は、むやみなジャンプで誘導弾を上に誘導しないこと。ヘタをすると斜めから接近されて対処できないからだ。



誘導弾発射直後がジャンプ手りゅう弾のチャンス。むやみなジャンプは禁物だ。

安全地帯!!



NEXT MISSION



縦式トーチカ「ダルマーニュ」

初戦必敗!? 悪夢のダルマ落としを徹底攻略!!



ついに「メタルスラッグ」登場!!



「ブラッドレー」の性能は?



懐かしの……

国境に架かった橋

鋼の後継者

『メタルスラッグ4』開発スタッフインタビュー

韓国のメガ社の手によって復活を遂げた『鋼鉄のナメクジ』だが、開発の中心は『戦国伝承2001』でおなじみのノイズファクトリー。これより尋問を開始する！



『メタスラ4』を創りし者

――ズバリ、過去の『メタルスラッグ』（以下メタスラ）シリーズに関わられていたスタッフはいらっしゃいますか？　また、メガ社のスタッフはどういった形で参加されたのでしょうか？

菱川　過去のシリーズを手掛けられた方々は直接関わっていませんが、何人かには開発補助という形でご協力いただきました。

伊集　メガ社側のスタッフにご尽力いただいたのは、主に監修面や開発環境の整備ですね。

――『メタスラ』シリーズを作ることへの思い入れや、特に気を付けた点、こだわった点などはありましたか？

伊集　まずシリーズを支えてきたユーザーのことを考え、基本に戻ることにこだわりました。

菱川　最初の『メタスラ』が出たとき、自分はまだ若輩のプログラマーだったので、その続編を任せられることはとても楽しみでしたし、大変な仕事だとも感じました。内容面では、技術的なことよりも、『メタスラ』の面白さの本質をつかみ、膨らませるということに気を使いました。

藤井　思い入れよりも責任感の方が……。特に全体の爽快感を無くさないよう気を付けました。

――韓国メガ社とのコラボレーションによる開発への影響についてお聞かせください。

伊集　ゲームを大切にしたいという意気込みは各社が持ってましたので、その点はよかったと思います。苦労した点は、ゲーム制作に対する考え方の相違点の溝が、なかなか埋められなかったことです。これは今後も課題になると思います

王道アクションとして

――「メタリッシュシステム」導入までの経緯や曲折をお聞かせください。また、コツなどありましたら教えてください。

伊集　アクション性の変更は『メタスラ』の良さを壊す危険性が高かったので、得点システムに新要素を入れようと考えました。そうして生まれたのが「メタリッシュシステム」です。

菱川　短時間で大量に得点するほど評価が高くなるシステムですので、発動させるまではなるべく「敵だらけ」の状態を維持し、なおかつそれらを「短時間」で倒すことが高得点につながります。システム発動後、わずかながらプレイヤーに無敵時間がありますので、それを利用して敵をなぎ倒していくようなプレイがいいのではないでしょうか。

――今回、新しい乗り物が数多く追加されていますが？

菱川　乗り物を増やすことは、もう自然の成り行きといいますか。当然、増やすべきだろうと。

藤井　新しく追加した乗り物に坂道の登り降りのパターンを加える余裕が無かったため、配置する場所に苦労しました。

――武器アイテムや変身に関してはいかがでしょうか？　ボツになったアイデアもあると思うのですが……。

伊集　派手に気持ちよく使える武器として「2H」を採用しました。元ネタはあるB級映画です。

菱川　ボツアイデアでは、お酒を飲んで酔っ払って、ゾンビの吐血の代わりに○○（自主規制）を吐き出すとか、捕虜におんぶしてもらって進んで、捕虜がメタスラアタックをするとか、いろいろあったんですが……。こうして思い出してみると、私のアイデアはどれも無茶苦茶ですね。ボツになるわけだ……。

藤井　巨大ロボットスラッグという案もありましたね。

――ゲームバランス面で重視したポイントは何でしょうか？

伊集　いかにバランスよく緊張感を与えるかを重視しました。

菱川　ひとことでいいますと「ハラハラドキドキ感」でしょうか。

――乗り物が登場するシーンの難度調整は、乗り物に乗ることを前提としているのですか？

菱川　基本的には乗った状態で進むことを想定していますが、「メタリッシュシステム」を狙うために、あえて乗り物から降りてイバラの道を進むこともできるように調整しています。

――今回も隠し捕虜、隠しアイテムなど盛りだくさんなのでしょうか？　猛烈に見付けにくい隠しがあったりとか……。

菱川　あります！　皆さんがんばって探しまくってください。

藤井　いろいろ隠したんですが、場所を忘れてしまいました（笑）。

もう一つの魅力

――細かい演出やキャラクターの動きなどが凝りに凝っている『メタスラ』シリーズですが、今回注目してほしいポイントはどの辺りでしょうか？

菱川　サル化が特に気に入ってますので、その部分ですね。

藤井　雪ステージの最初に居る子供たちがミョーに可愛いので、慌てて進まないで、ほのぼのと眺めてやってください。



伊集　ミッション3に出てくる強暴なクマ＝ジョージ（勝手に名付けました）でしょう。腕を振り下ろすときの音は最高です。

――ターマとエリに代わってトレバーとナディアが加わったいきさつなどをお教えください。

菱川　乗り物と同じく自然に「新キャラを男女一組増やしたいなぁ」と。ただ、容量の関係で追加ではなく交代になってしまったのはちょっと残念ですが。

伊集　追加アクションを作る順番の関係で、マルコが先に完成していたため、ターマが削除対象キャラになってしまいました。エリではなくフィオが残った理由は……怖くて書けません（笑）。

――最後に、『メタスラ4』の見どころについてと、読者の皆さんへ一言お願いします。

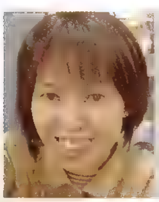
菱川　こういったジャンルのゲームを今まで遊んだことの無い方にも、ぜひ楽しんでいただきたいです。自分の担当した部分では、新変身や乗り物、後は難しいでしょうが最終面のボスを見ていただきたいですね。

伊集　色々と大変でしたが、とにかく市場に出せたことがうれしいです。『メタスラ4』の主役はモーデン兵だと思っていますので、モーデン兵との戦闘を楽しんでいただければ幸いです。

藤井　ギリギリまでがんばったので、ぜひ遊んでください！



伊集 桂子 KEIKO IJUU



（有）ノイズファクトリーの代表取締役にして、本作の企画担当者。低燃費で持続力の高いカブと呼ばれている。花粉症。

菱川 裕 HIROSHI HISHIKAWA



メインプログラマー。現在おデブ化中（本人談）。日曜朝の子供番組と大河ドラマが好き。そしてプロレス観戦が大好き。

藤井 雅文 MASAHUMI FUJII



デザイナー。名前、そして流れ者かつコレクターであるということ以外、その素顔は謎に包まれているらしい。

隊長!!入電です

ミイラの呪い!?：伊集氏にとっておきの開発秘話を語ってもらったぞ。「とあるゲームを作るためにデザイナーがネット上からミイラの写真を落としたところ……、そのデザイナーの身辺で次々に異変が！　作業続行不可能となりほかのデザイナーに引き継いだのですが、後任者も2カ月間に2回も交通事故に遭遇!!　ゲームと元データを削除したら何も起こらなくなりました」

こ、こいつは……
ドライブゲームの最高峰か!!



頭文字D アーケードステージ
■メーカー：セガ・ロッソ/セガ
■ジャンル：ドライブゲーム
■稼働時期：絶賛稼働中
■使用基板：NAOMI2

ついに稼働を開始した『頭文字D アーケードステージ』。藤原拓海になりきるのも良し！ ライバルたちになりきって拓海を負かすのも良し！ 原作が好きな人はもちろん、車好きな人も楽しめるのがこのゲーム。Don't miss it !! Text：キャサ夫

頭文字D Arcade Stage 基礎知識①
カードシステムについて



ゲームの流れ（初回プレイ時）

- コイン投入後、カード購入を選択
- メーカーの選択
- 車種の選択
- トランスミッションの選択
- パーツ装着コースの選択
- プレイヤーの名前を入力
- 登録内容の確認
- ゲームスタート→プレイ
- プレイ結果報告（ポイント算出）
- チューニング（規定ポイントに達した場合）
- ゲームオーバー→カード排出

頭文字Dカードを購入しよう！

本作では、「頭文字Dカード」と呼ばれるカードを使うことによって、1プレイのみならず、継続して一つのマシンに乗ることができる。これにより、マシンのコーディネートやチューニングの変更なども可能だ。左図の流れに従って、ぜひともカードをゲットしよう。カードはゲーム終了後に排出されるぞ。くれぐれも排出されたカードを忘れないように！



カードを購入するためには、ゲーム開始後にもう1コイン必要となる。



登場車種やパーツ装着コースを選択して、ネームエントリーを済ませたら、いざバトル開始！



バトル終了後、プレイ内容に応じてポイントが加算される。気合いを入れて臨もう！



一定のポイントがたまると、チューニングが可能となるわけだ。

CHECK 1
カード無しでは面白さ半減!? データ保存って素晴らしい!!!

頭文字Dカードにはさまざまなデータを保存することができる。その中で最も重要なのは、プレイ毎に加算されるポイント。バトルの内容によってもらえるポイントが異なるが、一定のポイントに達することで、マシンのパーツやステッカー、チューニングなどの変更が可能になり、オリジナルのマシンを作成することができるのだ。

なお、カードには使用回数が設定されている。使用回数がゼロになったときは、カードの更新（新しいカードを購入）を行なう必要があるので注意。ちなみに1枚のカードでプレイできる回数は50回だ。



カード表面に描かれるイラストの数も豊富（全8種類）。頭文字Dマニアだったらコンプリートしておきたい。



バトルでポイントを稼ぐことによって愛車がパワーアップしていく！



見た目以外にも、マシン性能そのものが強化されることもあるぞ。

プロジェクトK
キャサ夫のインプレッション

原作に登場する人物と背景、物語の流れとその中に出てくるセリフ……。まるでプレイヤーが「頭文字D」の世界へと入り込んだかのような錯覚に陥りながらプレイできるのが、このゲームのいいところ。スバル乗りで藤原親子好き（ベタベタ）の俺も、ついついインプと86をメインにやり込んじまっている次第っス。上級の秋名は原作同様にタイトなコースだけど、壁への接触も多少なら大丈夫。そういう意味でも初心者にはかなりオススメできます！

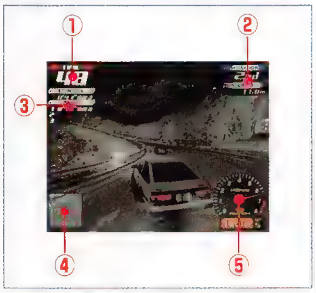


今後の攻略はメイン車種に86トレノを据えて行なっていく予定！

D事典 **BGMは選択できる！**：本作のBGMにユーロビートが採用されていることはお気付きのことと思う（協力はあのエイベックストラックス！）。テレビアニメでも聞き覚えあるこのBGMは、コース選択後のライバル選択画面中にビューチェンジボタンを使って選択することができるぞ。ノリノリのサウンドを聞きながら、熱いバトルを繰り広げよう！

頭文字D Arcade Stage 基礎知識①
プレイ画面の見方

公道最速伝説 プレイ画面



タイムアタック プレイ画面



①**残りタイム**：表示されている時間がゼロになるとゲームオーバーとなる。
②**順位＆ライバルとの距離差**：ライバルとの位置関係と、ライバルとのインターバル（距離差）が表示されている。
③**トータルタイム＆ラップタイム**：全体での経過時間と、1周ごとの経過時間。
④**コースマップ**：自分が走っているコースのマップが表示されている。自分を中心にマップが回転するようになっている。
⑤**スピード（タコ）メーター**：エンジンの回転数とスピードを表示。また、スピード表示の横にはギヤの表示もされている。
⑥**レコードタイムとタイム差**：総合ベスト・車種別ベスト・自己ベストのタイムと、そのタイムとの差が表示されている。

より速く峠を走るために……

ドライブゲームでは、コースを熟知することがとても大切。マップを見ないでも平気になるまで走り込もう。また、画面右下に表示されているスピード（タコ）メーターを確認しながら走行することも重要。慣れてくるとエンジン音である程度のスピードは予測できるようになるのだが、コーナリング中のように"正確なドライビングが要求される場面"では、しっかり理想のスピードで走れているかどうかを確認する必要が出てくるぞ。

頭文字D Arcade Stage 基礎知識②
二つのゲームモード



四つのステージがプレイヤーを待ち受ける。峠最速の名をものにできるかな？



周回方法以外にも、ライバルによってバトルする時間帯が昼と夜で変化する。



走るコースや状況をこと細かく設定可能。一人でトコトン走り込めるぞ。



タイムアタックモードでは、区間タイムも計測されるようになっている。

公道最速伝説

「公道最速伝説」は、原作のストーリーに近い形でバトルを繰り広げていくモードだ。コースは初級が妙義、中級が碓氷、上級が秋名、そして超上級が八方ヶ原。各コースには原作で登場したライバルたちがそれぞれ4名待ち受けていて、ライバルによって左回りか右回りか、または上りか下りかといった条件や、走る時間帯が決まっている。各コースを制覇するには、すべてのライバルたちとのバトルに勝たなくてはならないぞ。

タイムアタック

ライバル車を気にせずに各コースを一人で走ることができる「タイムアタックモード」。このモードではゲーム開始時に、周回方法や上りor下りの選択、時間帯は昼か夜かといった状況設定が自由にできる。好タイムをたたき出せばランキング画面にネームエントリーできるので、ほかのプレイヤーとの差を比較するのに最適。また、カードを使ってプレイすれば、各コースごとのベストラップタイムとベストトータルタイムを保存できる。

VIEW CHANGEボタンで視点切り替え

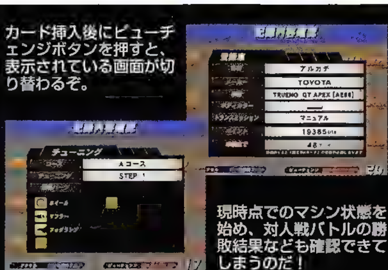
走行中は、自車マシンが見えない迫力満点のドライバーズビューと、自車マシンの状況が分かりやすいビハインドビューの二つから視点を選べる。リアルな迫力を体感したいならドライバーズビュー、より走行ラインを極めたいならビハインドビューがオススメだ。



画面一杯にコースが映し出されるドライバーズビューは迫力満点。ただし、実際には上級者向け。

初～中級者には、ドリフト中のマシンの角度などが確認しやすいビハインドビューがオススメだ。

CHECK 2 プレイする度に詳細なデータを確認できる!!



カード挿入後にビューチェンジボタンを押すと、表示されている画面が切り替わるぞ。

現時点でのマシン状態を始め、対人戦バトルの勝敗結果なども確認できてしまうのだ！

カードを手に入れた後のプレイ（二度目以降）から過去のプレイデータが確認できるのも、カードシステムならではのいいところ。ゲーム開始前にビューチェンジボタンを押せば、オリジナルマシンの取得パーツやチューン状態をはじめ、各コースでチャレンジしたタイムアタックでのベストタイム、今までに獲得したポイント数など、詳細にデータを確認できるのだ。

また、カードにはタイムアタックモード終了時に表示されるパスワードのうち、ベストタイムのものが記録される。このパスワードがあれば、セガ・ロッソのホームページ（アドレスは欄外参照）にアクセスし、インターネットランキングに参加可能（この原稿を書いている時点では未開設）。全国のプレイヤーたちを相手に、自分の腕がどこまで通用するのか試してみよう！

パスワードを手に入れたら セガ・ロッソのHPへ急げ!!



初級 3LAPS TO GO

目標クリアタイム (※編集部独自に設定)
左回り：3'03"500
右回り：3'03"000

妙義 MYOGI

初級コースの舞台となる妙義。このコースでは、スタート地点から約半分進んだところのヘアピンコーナー（POINT A）がキーポイント。左回りだと下りながら、右回りだと上りながらコーナリングすることになる。道幅が広いため、大きな減速は必要としないが、アウトインアウトといった基本に忠実なライン取りは大切だ。この初級コースでしっかりとしたライン取りで走行する技術を磨くといいだろう。今回は人気のマシン「AE86」でこのコースを攻略していくぞ！



NightKids

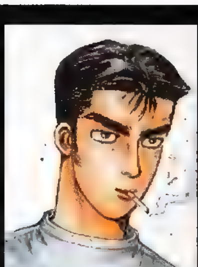
原作における妙義は、R32乗りの中里毅率いるレーシングチーム「ナイトキッズ」のホームコース。余談だが、彼はバトルする度にクラッシュしている印象が強い（笑）。



妙義山で印象的なバトルは、何といっても「中里毅 対 高橋啓介」のクライムヒルによる激闘（コミック第7巻）。

公道最速伝説モード 初級コース「妙義」ライバルキャラクターデータ

中里毅



レベル：★★★☆☆☆☆☆☆☆
チーム：妙義ナイトキッズ
車　種：SKYLINE GT-R V・spec II [BNR32]



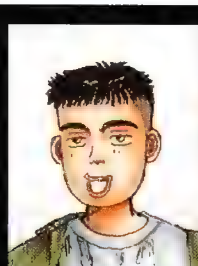
庄司慎吾



レベル：★★☆☆☆☆☆☆☆☆
チーム：妙義ナイトキッズ
車　種：CIVIC SiR II [EG6]



武内樹



レベル：★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
チーム：秋名スピードスターズ
車　種：LEVIN SR [AE85]



池谷浩一郎

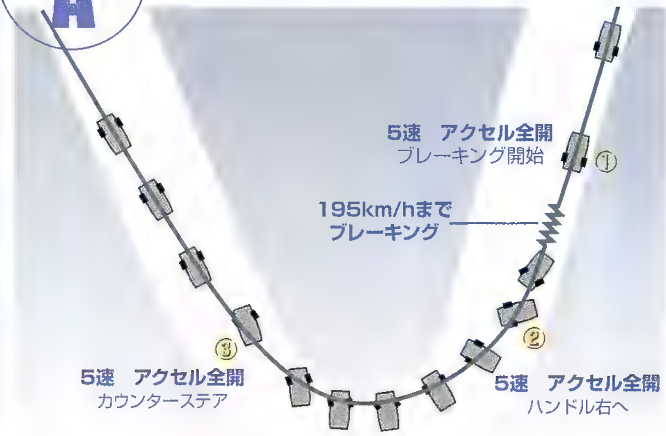


レベル：★☆☆☆☆☆☆☆☆☆
チーム：秋名スピードスターズ
車　種：SILVIA K's [S13]



D事典 スタートダッシュのコツ：スタート時、アクセルは底まで踏み込んでOK。その後はタコメーターの針をレッドゾーンまで引っ張ることなく、早めにシフトアップしてみよう。

POINT A 素早い荷重移動でアクセル全開のドリフト走行!!

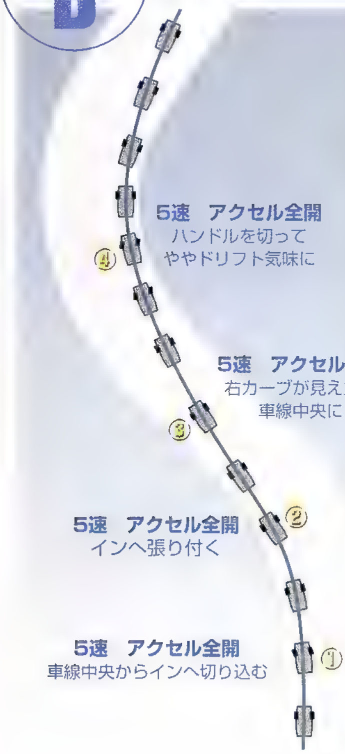




ドリフトの感覚をここでつかみ取れ！

時速200キロでヘアピンに突入する場面。左回りのときは下り坂なので、ややブレーキングを長めにして、しっかりとマシンを滑らせてドリフト走行しよう。ギヤは5速のまま、ブレーキングのタイミングとハンドリングのみでドリフト状態にし、約190キロオーバーでコーナリングするのが理想的。

POINT B 二つのコーナーのクリッピングポイントを通過せよ!!



長目のS字コーナーはより直線的に走るのがコツ



ヘアピンを立ち上がった先にあたるポイント。アクセルは全開で、始めの左コーナーはコース中央辺りからイン側へ進入し、次の右コーナーにラインを合わせる感じで走る。右コーナーの方がややRがキツくなっているため、ハンドリングのみで軽いドリフト走行するのが理想的な走り方となる。

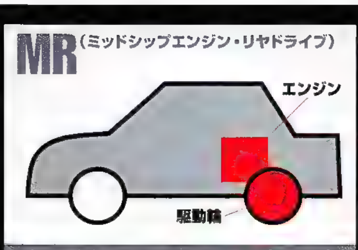
初心者のための 公道最速理論 第一回 駆動方式を知る

高橋涼介

峠は奥深い。峠を極めた者こそ、真の走り屋といえるだろう……という前置きは置いといて、「車のことはよく分からない」という人のために初心者講座を開設。記念すべき第一回は4種類の駆動方式について説明していこう。

このゲームに登場する車の駆動方式は4種類。FR、MR、FF、4WD(エンジンの搭載位置にかかわらず、4輪すべてを駆動する)の四つだ。左図で説明している通り、これらの名称は車のどの部分にエンジンと駆動輪があるかによって付けられている。

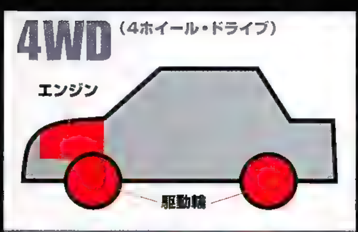
FRは「乗り味」を重視する高級車やスポーツカーに採用され、MRはスポーツカーなどの一部の車に採用されているのだが、最近の車のほとんどに採用されている駆動方式はFF(もしくはFFをベースとした4WD)。駆動輪と操舵輪(車の向きを変えるタイヤ)が同じであるため、プロペラシャフト(後輪に動力を伝えるシャフト)などの部品が不要となることから、室内空間を広く取ることができたり、軽量化によって低燃費化が可能になったりするなど、さまざまなメリットがある。



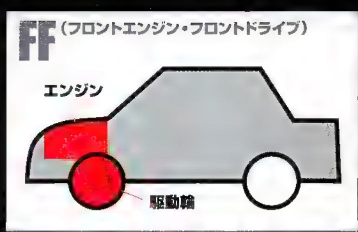
主な該当車種：MR2 G-Limited［SW20］



主な該当車種：TRUENO GT-APEX［AE86］



主な該当車種：SKYLINE GT-R V・spec Ⅱ［BNR32］



主な該当車種：CIVIC TYPE R［EK9］

D事典　用語解説：アウトインアウト……コーナーの入り口でアウト(外側)、中ほどでイン(内側)、立ち上がりで再びアウトに沿うようなラインで走行すること。次のコーナーに向けて加速する時間を長くすることが目的。　ヘアピン……髪をとめる"ヘアピン"に形が似た、Uターンするようなキツイコーナー。　R(アール)……コーナーの半径のこと("Radius"の頭文字)。

はさんで消そう！ がんばれいーいぬ





STORY

いつも口を「いー」としていることから「いーいぬ」と呼ばれている主人公のいぬ。ある日、彼の仲間のどうぶつ達が謎の物体（UFO！？）にさらわれてパネルにされてしまいました。　たまたま昼寝をしていたため助かった「いーいぬ」は仲間達を救うため奮闘します
「いーいぬ」が仲間達を元の姿に戻すには「同じ色のパネルで違う色のパネルをはさめば」いいのです！　はたして「いーいぬ」は仲間のどうぶつ達を元の姿に戻すことができるのでしょうか。

頭パニック状態確実の新感覚「はさみ」パズルゲームの本作。今回はおさえておきたい基本に加えて、得するテクニックを徹底的に解説しちゃいます。難しく考えず、まずはチャレンジしてみよう！

Text：京城

ミス！

出現したパネルの上は通れません
パネルに閉じ込められると1ミス！



操作



はさんで消そう

ルールは簡単！　同じ色のパネルを置いてはさんで消すだけ。規定のパネル数をどうぶつに戻すと、レベルクリアになるよ。かわいい「いーいぬ」を動かし、閉じ込まれないようにパネルを消しまくろう。

基本ルール 新感覚！アクション"はさみ"パズル



縦、横、斜めではさめるよ



まとめて消すほど高得点！

とにかく置いてはさんでみよう

最初のうちはあまり難しく考えずに、パネルをどんどん置いていこう。パネルの横に並べていくようにすれば、いきなりミスにはならないハズ。気を付けなければいけない点は、いーいぬの進路を確保し、行き止まりを作らないようにする事だけ。
特に序盤の色数が少ない状態なら、ほとんどの場合自然にチェインが発生するので、考えて慎重にパネルを置くのはフィールドが埋まってきてからでも十分。パネルをどんどん置いてチェインの感覚に慣れていこう。



同じ色で両端をはさめばいい。斜めを見落としやすいので注意しよう。



間にはさむ色は何色でも大丈夫だけど、隣に同色があるとダメ。

チェインを決めよう！ 高得点の基本！

はさんで点滅中のパネルを利用してさらにはさむと「チェイン」になります。



①まず赤ではさんで　②赤ではさんでチェイン　③さらに黄色ではさんで

コースは三つ

まずはここから、の初心者向け「お気らくコース」（レベル6まで）と、ずっしり本格「手ごたえコース」（レベル12まで）。そして、挟みごたえ十分の終わりなき「エンドレスコース」の3コースが選べるよ。最初は「お気らくコース」からやってみよう。パネルの色が4色までしか増えないので手軽に遊べるよ。



操作に慣れたら「手ごたえ」を飛ばして「エンドレス」をやるのがオススメ。

パニパネ事典 どうしてもチェインが継続しなくて釈然としていない初心者に朗報！　まず、スタート直後にパネルが消えないようにフィールド半分ほど同色のパネルを並べて置きます。そして一度はさみ始めたら、とにかく連続して置きまくるだけ。行き止まりにならないようにすれば、かなり高い確率でチェインが継続。チェインに憧れている人は試してみてね。

プレイ方法から覚えよう!!

Amusement Knowledge Chapter

いーいぬゲキジョウ



移動範囲をしっかりキープ



縦か横の一列を消して、移動スペースを確保したら……。



そこから一気に消していこう、十字路を作ると楽になるよ。

フィールド上のパネルは、自分の置いたもの、わき出してきたもの、どちらも通り抜ける事はできない。ただし、はさんで消えている途中や、完全に地面からわき出すまでは通り抜けることができる。素早くパネルの状態を見抜いて移動しよう。

パネルを置くときは、通り道の確保を意識しよう。移動範囲が狭くなると、パネルを置ける場所も減ってしまう。パネルが消せるポイントが多くある場合は、斜めで消すよりも、縦か横に消していくと移動範囲を確保しやすいぞ。

後付けは意外と大事

チェインが継続しているパネルは通り抜けることができるので、さらにパネルを「後付け」してチェインしていこう。チェイン数が増えると、通常より早くレベルクリアになるよ。



チェインは稼ぐためより、生き延びるために重要だ。

ふみつけで生き延びよう



地面からパネルがわき上がったとしても「ふみつけ」てさえいれば……、

少しずつ大きくなって、フィールドにわき上がってくるパネルは実にやっかい（特に無色のお邪魔パネル）。しかし、パネルをいーいぬが「ふみつけ」ていれば、パネルは出現しない。

通路がふさがれそうなとき、時間を稼いで様子を見たいときはとりあえずパネルを「ふみつけ」ておこう。



その場所からパネルがわき上がってくることは無いぞ。



パネルを置ける場所を見抜き、素早く「ふみつけ」にいこう。

ネクストパネルを忘れるな

画面右に表示されているのは次に出現するネクストパネル。最初はここを見ながらプレイするのは難しいが、フィールドの大部分がパネルで埋まってしまったら、一目でいいから確認してみよう。移動範囲が狭くなったときに同じ色が連続して出てきた場合、うっかり同じ色のパネルを隣接するように置くと手詰まりになりやすい。

移動範囲が狭くなるほど、一手一手が大事になる。欲しいときに必要な色パネルが出現してこない可能性も当然あるので、ネクストの表示を見て、素早く行動できるように練習しよう。



ネクストに同じ色が続いたときは危険の前兆……。



隣接は避け、ほかのパネルをはさんで消すのに使ってしまおう。

狙って大逆転

フィールドがパネルで埋まってくるとあきらめてしまいがち。しかし、絶望するのはまだ早い！ 縦か横に一列消すことができれば、一気に復活ができる可能性がある。

パネルが埋まってきた状態で、多くのパネルをひっくり返せる色を持ったら慌てずに待ち、パネルの枚数が増えてから置くのも場合によっては有効。「ふみつけ」で場所をキープするのがカギになる。



追い詰められたら、慌てずに一点読みで逆転にかけよう。

ライター'Sインプレッション

初プレイですぐゲームが楽しめるシンプルな作りと大量消しの爽快さ、そして常に気が抜けないほどの緊迫感がある本作。閉じ込められて悲しい思いをすることがあっても、追い詰められたところからの逆転はもう最高！　やるしか。

パニパネ事典 レベルが進むとパネルの色が増えていきますが、モニターの色合いによっては判別が厳しい場合が出てきます。色が分からないとゲームがかなり難しくなってしまう事は、容易に想像が付くと思います。特に青と水色、赤とオレンジがかなり分かりづらいので、ほかのゲーム以上の精密な色調整をオペレーターの皆さんに熱烈希望する次第です。



最終決戦の地となるFinal Chapterを攻略!

斑鳩 IKARUGA

※本稿の攻略はNORMALモードで通常ゲームに対応したものとなっています。

Final Chapter 敵機名称一覧

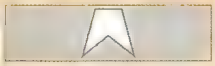
敵機CGの横にあるマークは、ステージMAP上の記号に対応した敵機の識別マーク。また、識別マークに赤フチが付いている場合は、その敵機が早回しによって出現することを表している。



真後ろより、移動方向を対称にした斜め後ろの方が吸収効率は高くなる。

長元坊（チョウゲンボウ）





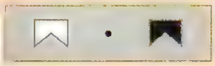
ステージ終盤に出現する大型機で耐久力が高く、大量の弾をバラまく。また、長元坊を破壊したポイントには歌鶫(白)が11機出現してくるので注意。



今までのChapterと同じように早回し可能なので速攻破壊していく。

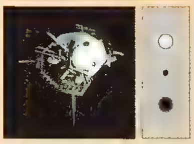
朱鷺（トキ）





Chapter 03以降に登場する中型機で、連射弾と誘導弾の2タイプが存在している。Final Chapterでは、後者の誘導弾タイプのみが出現してくる。

歌鶫



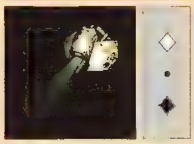
長元坊を破壊した後、時計回り方向へ回転しながら11機が1セットで出現(4チェーン分)。

連雀



Chapter 01にも出現したザコ敵機。連射弾を撃ってくるので、出現位置を把握しよう。

虎鶫



最も耐久力の低い汎用ザコ敵機。転移出現後に自機へ体当たりをしてくるので注意が必要。



Final Chapter 輪廻 -Metempsychosis-

特徴的な2カ所の虎鶫ラッシュ地帯以外は、全体の展開がとにかく早いChapter。早回しポイントをいかに抜けるかが、長元坊の出現数を増やしていくカギになる。

Text：伊勢猫

目標チェーン：114 Chain
目標スコア：550 万pts.

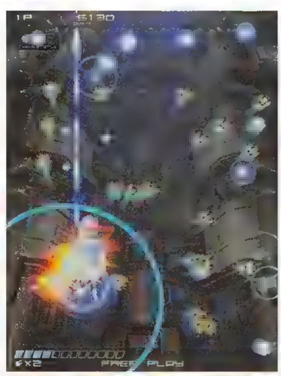
START STORY

鳳来ノ国、地下中枢へ突入した森羅は「鳳来天楼」と対峙する。虚しくも繰り返される起源の言葉。その最中、森羅は夢の中で出会った精神存在の声を聞く。やがて、身体の限界を迎えながらも、鳳来を倒した森羅の目前に現れた物とは……

AREA A

スタート直後はランダム転移した虎鶫が、自機座標に向かって体当たりをしてくる(虎鶫ラッシュ地帯①)。合計で127機(42チェーン分＋1機まで確認)出現する虎鶫は、出現する位置こそランダムだが、正確に自機を狙ってくる。このため、ツインショットを撃ちながら自機を画面下へ少しずつ下げていくのが、最も安全&確実な攻略パターンとなっていく。

虎鶫ラッシュ地帯①を抜けると、白×3機→白×6機→黒×6機といった順番で連雀編隊が出現。具体的なパターンは次の通り。まず最初の連雀×3機(白)でチェーンステータスを調整(写真1)。次に連雀×6機(白)を力の解放で一掃して、撃ち返し弾を吸収→自機を属性変更する(写真2)。後は連雀(黒)の連射弾を数発吸収後、再度の力の解放で6機をすべて破壊していく(写真3～4)。



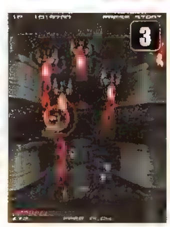
ランダム出現とはいえ、自機の周囲は虎鶫が転移してこない。このため、スタート位置から上方向に移動しなければ、自機の真後ろには虎鶫が出現しない。逃げ場が無くならないように少しずつ移動していこう!



1 虎鶫をすべて撃っている場合は、連雀の1機目を逃がすことで調整可。



2 画面内に5機目の連雀(白)が入ってきたら、中央辺りで力の解放。



3 撃ち返し吸収→属性変更後、左に移動して連雀(黒)の弾を吸収。



4 画面外へ逃げ始める前に力の解放を使って、撃ち返しを吸収しよう。

ゲー事典 目標チェーン数&目標スコア補足：目標チェーン数については、[illegible] うた場合の数値(＋約35万pts.)を採用。[illegible]

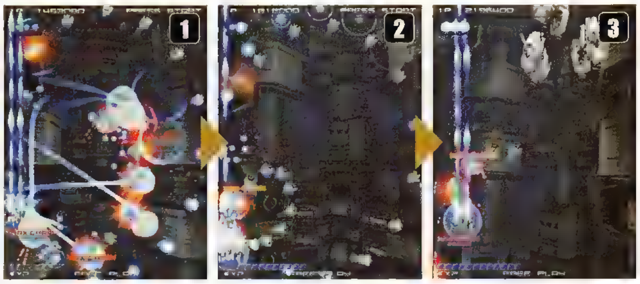
AREA B

連雀編隊を抜けると、自機の周囲を囲む形で連雀×12機が白→黒と2セット出現。ここでは自機を同じ属性に合わせて、円の中央で敵弾吸収→力の解放をMAX発動すればOK。ただし、力の解放ゲージが全く無い状態だと、1セット目の連雀(白)×12機を撃ち漏らしやすいので要注意！　2セット目の連雀(黒)×12機を同じように力の解放で処理したら、そのまま画面左下へと自機を移動して、虎鶫ラッシュ地帯②に備えていくこと。



ゲージMAXになったら即座に力の解放を発動。2セット目は吸収前に発動可能。

画面左下の虎鶫を目印にして、その真下辺りから自機を下へ移動させていくこと。

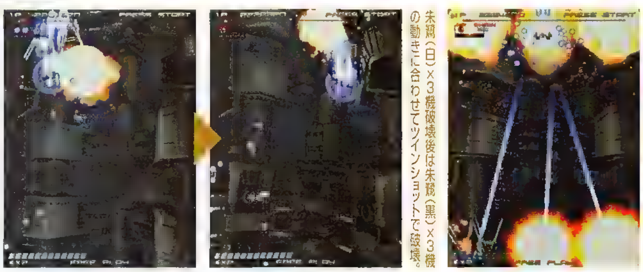


虎鶫ラッシュ地帯②

虎鶫ラッシュ地帯①のパターンを少しアレンジして対処が可能。具体的には、画面左下へ虎鶫を誘導しながら自機を下方向へ少しずつ移動すればいい。ただし、スタート直後の1周目は、虎鶫が自機座標を追尾しきれないので力の解放を使用(写真1)。6周目後の残り4機は、2機だけ撃ってチェーン数を調整していこう(写真3)。

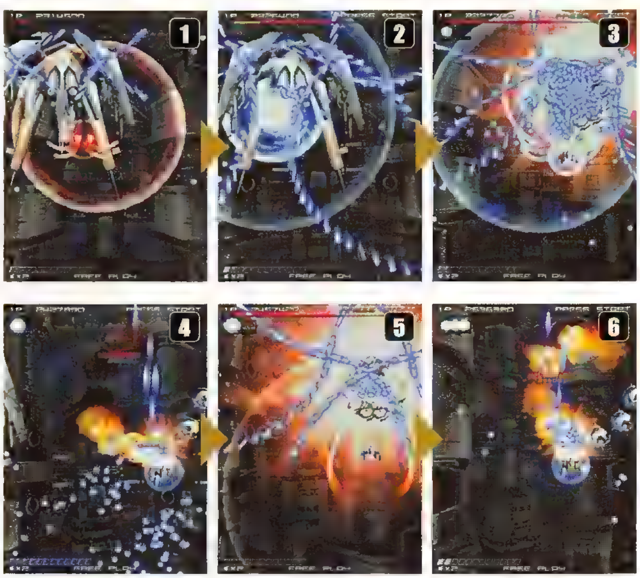
AREA C

虎鶫ラッシュ地帯②を抜けると、部分的に早回し可能な朱鷺編隊が白×3機→黒×3機→白×3機＋黒×3機の順番で出現。まず始めは、画面左側の正面に出現した朱鷺(白)×3機をツインショットで破壊する。続いて朱鷺(黒)×3機が画面左側から右正面へと移動しながら出現するので、自機を白属性に変更して移動しながらツインショットで速攻破壊していく。最後は正面中央の朱鷺(白)に密着して、白属性で力の解放を早めに使っていけばOKだ。



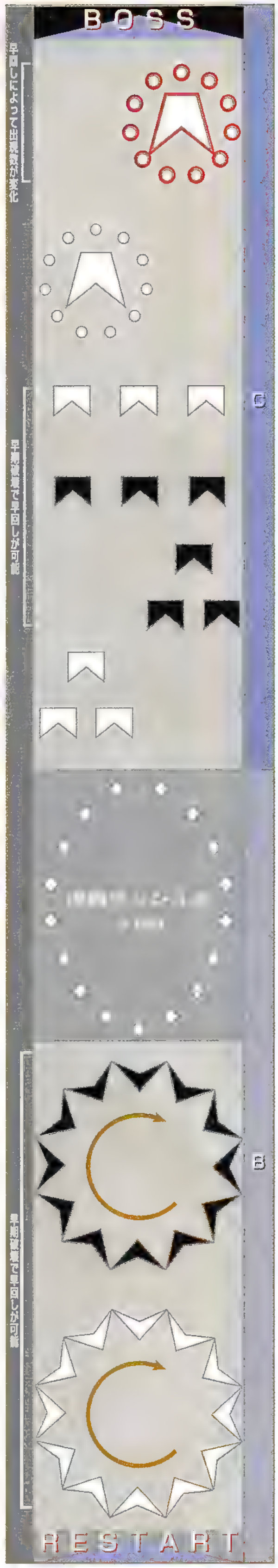
朱鷺(白)×3機破壊後は朱鷺(黒)×3機の動きに合わせてツインショットで破壊。

白黒6機の場面では、画面上の中央で力の解放を使って破壊&撃ち返し弾を吸収。



長元坊ラッシュ地帯

早回しで追加される長元坊の倒し方は、奇数機と偶数機の2機を1セットとしたパターンの繰り返しが基本となる。奇数機(画面左側に出現)については、力の解放ゲージがMAXよりも少ない状態のパターンで、長元坊が攻撃を始める直前に黒属性で力の解放を発動(写真1)。すぐに自機を白属性に変更、長元坊の斜め下へ張り付いた状態で敵弾吸収&力の解放を連射して破壊する(写真2)。破壊後は大量の撃ち返し弾がくるので、これを吸収しながら歌鶫×11機をすべて撃ち落としていく(写真3〜4)。偶数機(画面右側に出現)に関しては、力の解放ゲージがMAXになった状態なので、長元坊が攻撃を始める直前に、黒属性で力の解放を使っていくことで速攻破壊が可能(写真5)。後は歌鶫×11機を密着した状態で倒しつつ、その撃ち返し弾を吸収して次に備えていけばいい(写真6)。



田鳧戦における基本事項

Chapter 04のボス鶚（ミサゴ）と同じように第一形態〜最終形態まで、三連続のボス戦が用意されている田鳧戦。チェーンステータスこそ存在しないが、クリア後のタイムボーナスについては鶚と同じ仕組みで、各形態の合計タイムがボーナスとして加算される。ただし、最終形態でタイムオーバーになった場合は、0pts.となってしまうので注意すること。

さて、特徴的な攻撃方法のオンパレードとなる各形態の攻撃パターンの基本構成を解説しておこう。第一形態はワインダー属性弾幕＋バラまき＆誘導弾の複合攻撃を避けながら、合計四つの誘導弾発射口を破壊する。第二形態に関しては、自機を自動追尾するサーチアームとビットからの敵弾を誘導しながら、二つのアーム発射口を破壊。最終形態は、ボス本体から発射される力の解放を吸収しつつ、弾幕を避けてのレーザー合戦となっている。

Final Chapter BOSS

仏鉄塊「田鳧(タゲリ)」

鳳来ノ国を納める人物にして、狂気に魅入られた鳳来天楼（ホウライ テンロウ）が操る仏鉄塊·田梟（タゲリ）。特徴的な攻撃パターンを持つ第一形態〜第二形態の先に待ち受けているのは……強烈なプレッシャーとの戦い。どこまで妥協せずに耐えられるか!?

Text：伊勢猫



各形態における注意点

第一形態



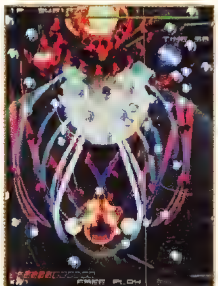
左右ビットから交差状に発射される連射弾幕と、本体からのバラまき弾＋誘導弾。誘導弾は左から順番に発射される。

第二形態



左右ビットからの狙い弾＋左右の発射口から、同属性のサーチアーム×2が出現。アームの軌跡にレーザーが一定時間残る。

第三形態



本体から白黒が交互に発射される誘導レーザー＋左右ビットからバラまき弾。時間経過でボス本体の弾幕が変化する。

第一形態 攻略パターン

スタート直後は自機を白属性にして、発射口①に力の解放→ツインショットを撃ち込む。連射弾幕が始まったら黒属性に変更して、左側の黒弾幕を抜けて白属性に変更（写真1）。そのまま白弾幕を吸収しながら、ツインショットで発射口①を破壊していく（写真2）。この時点で連射弾幕が徐々に上がり始めるので、斜め右下にある連射弾幕のすき間へ移動。黒属性に変更→力の解放を発動後、黒弾幕の交差ポイントに重なって発射口②へツインショットを撃ち込みつつ、ゲージ回復→MAX発動で破壊する（写真3〜4）。

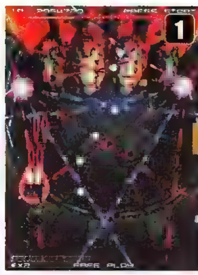
次は右側のすき間へ移動しながら、自機を白属性に変更→白弾幕の交差ポイントに重なって、発射口③へツインショットを撃ち込んでいく（写真5）。しばらくすると発射口③から誘導弾が発射されるので、これを吸収してから下がり始めた連射弾幕を前に抜けて、黒属性に変更→力の解放（写真6）。黒弾幕の交差ポイントをキープしたまま、発射口③をツインショットの撃ち込みで破壊したら……最後は右側のすき間へ移動して、白属性に変更→力の解放を発動する（写真7〜8）。そのまま白弾幕に重なってツインショットを撃ち込みつつ、力の解放が4〜5発たまった段階で再発動（写真9）。後は発射口④からの誘導弾を回避しながら、白弾幕の交差ポイントでゲージ回復＆ツインショットの撃ち込みで破壊。これで平均56カウントを残して、第一形態をクリアすることが可能だ。



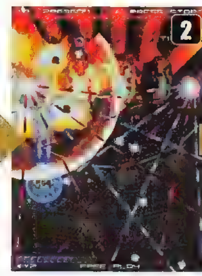
自機を追尾する連射弾幕に合わせた移動ルートのパターン化は必須。①〜④の順番で破壊すれば、余計な誘導弾を撃たれない。



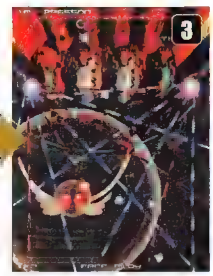
④の発射口から撃たれる誘導弾を回避する方法については、引き付けてから右側へ移動するだけでOK。無理に属性を変更せずとも画面外へ消えてくれるので、誘導弾の発射音にだけ注意していれば特に問題ナシ。



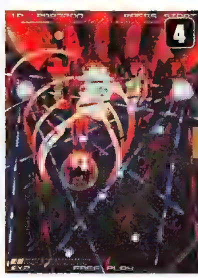
1



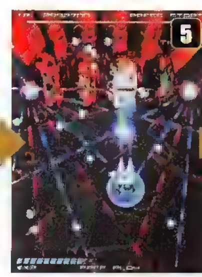
2



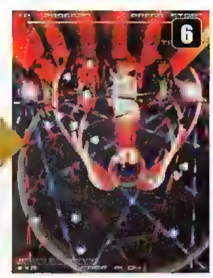
3



4



5



6



7



8



9

ミスによるランクの低下：田鳧戦においては、ミスをすることによって全般的に難度が下がっていく。[illegible]の場合は、発射口を破壊した側のサーチアーム消失＆ビットの弾数減少。最終形態ではレーザー攻撃[illegible]

第二形態 攻略パターン

スタート直後は自機を黒属性にして、ポイントAからボス戦をスタート。発射口①にダメージが入っているのをツインショットで確認できたら、第一形態から持ち越してきた力の解放を発動。サーチアーム(黒)が撃ち出されたら、これを前方へ誘導していく(写真1)。そのまま発射口①の手前でサーチアーム(黒)を引き付けてからUターンし、軌跡に残ったレーザー(黒)を吸収しながら開始位置のAへ(写真2)。この辺りで発射口①からサーチアーム(白)が撃ち出されるが……こちらは完全に無視してしまってOK。そのままサーチアーム(黒)を引き付け、再び軌跡レーザー(黒)を吸収しながら発射口①の手前まで移動。ここまでに軌跡レーザー吸収&撃ち込みがしっかりとできていれば、力の解放で発射口①を破壊できる(写真3)。

発射口①を破壊した後はサーチアームと画面上の敵弾がリセットされて、白→黒の順番でサーチアームが連続で撃ち出される。このためにスタート直後のような誘導方法は通用しないが、反時計回り方向へ円を描くようにサーチアームを誘導することは可能。誘導中はボスの手前(上)を通過するとき以外、自機を白属性に固定しておくのが基本。多少のアドリブが必要とされるが……後は、サーチアームの軌跡レーザーを吸収しながらゲージ回復→力の解放(白)を使っていけばいい(写真4)。吸収効率に気を付けながら誘導すれば、平均56カウントを残してのクリアも可能だ。



ポイントAからスタートして、黒属性のサーチアームを矢印のように誘導。アームの軌跡を吸収して、発射口1を速攻破壊する。

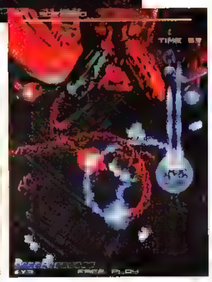
サーチアームの性質と誘導

サーチアームの性質は、発射口の破壊前と後で二つのポイントが変化する。一つ目は発射口を破壊した側から発射されたサーチアームが、自機に体当たりするまで常に画面内に止まり続けること。もう一つは、いずれかの発射口を破壊した後、サーチアームの移動周期とスピードがズレている点には要注意!

また、画面上に円を描いて誘導するときは、最初から外周を回らないことが重要。アームの軌道は段々と外側へ膨らんでくるので、最初はできるだけ内側を移動しながら回った方が安全&確実だ。これ以外では、発射口を破壊していない側のサーチアーム(攻略では黒属性)が画面外へ逃げた後も注意が必要。どこかが軌跡レーザーでふさがった状態になっているので、早めに判断して属性変更しよう。



いずれかの発射口を破壊した後は、常にどちらかのサーチアームが最高速で自機を追尾。進行方向を確認して止まらないように!



サーチアームが画面外へ逃げていくときに残る軌跡には要注意。また、出会い頭に激突しないように動きをパターン化しよう



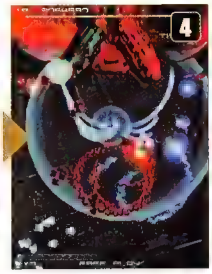
力の解放を使った後はサーチアーム(黒)を引き付けてから前に誘導していこう。



発射口の手前に来たら8の字を描くようにして、軌跡を吸収しながら折り返す。



再度、前方に誘導しながら軌跡を吸収していき、ボスの手前で力の解放を使う。



発射口1を破壊したら、後は円を描くように誘導しながら撃ち込み&力の解放。

最終形態 攻略パターン

まずは、自機を白属性に変更した状態でボス戦を開始。ボス本体に体当たりしないように画面の左右から上部へと回り込んで、ボスの頭部(?)パーツに重なっていく。これで開幕の白弾幕を吸収&力の解放ゲージをMAX回復できたら、自機を黒属性に変更→力の解放→白属性に変更の動作を素早く行なって、再び画面の左右を通ってボス正面に戻っていく(写真1)。移動中にはボス本体のレーザー攻撃が始まるので白属性のレーザーを吸収したら、力の解放→黒属性に変更(写真2)。以降は左右ビットのバラまき弾に注意して、本体の正面でツインショットを撃ち込みながらレーザー吸収→力の解放→属性変更……と繰り返してダメージを与えていく(写真3)。

残りカウントが60カウントを切ると、上記の攻撃にボス本体から扇状弾(3発おきに属性が変化)が追加される。この扇状弾は、時間経過とともに弾幕の間隔が狭くなっていくが……速攻破壊を目指すなら10秒も耐えずに倒せるので問題ナシ(写真4)。40カウント以降の扇状弾については、画面下から3分の1ぐらいの位置で最高速に達したレーザー攻撃と同属性の敵弾を同時に吸収可能なので、多少は楽に回避できる。また、レーザー攻撃の周期が最高速に達すると、力の解放→属性変更よりも属性変更→力の解放の方がダメージ効率アップ。速攻破壊を目指した場合は、平均54カウントを残してボスを倒せる。

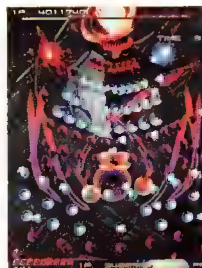


ボス出現時に画面の左右から上部に回り込んでいけば、開幕の白弾幕を全弾吸収できる。吸収後は左右から正面へ戻っていく。

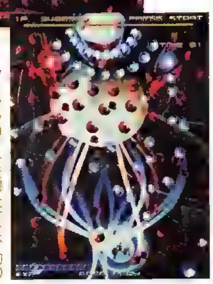
吸収点とクリアボーナス

ここまでのボスについては、速攻破壊=高いスコアだったが……田鳧の最終形態に関してのみ、制限時間のギリギリまで粘った方がスコアが高くなっていく。その理由となるのは、ボス本体から発射されるレーザーの吸収点。実に1セットを吸収するだけで約12000pts.もの吸収点が入り、最高速だと、1カウントで1発以上の回転率で吸収ができてしまう(決して楽ではないが……)。

このため、より高いスコアを目指すのであれば「残1カウントまで粘ってから倒す」のが理想的。ただし、最終形態でタイムオーバーになった場合は、冒頭でも触れている通りクリアボーナス無し。あらかじめ力の解放の回数でボスのダメージ調整をして、最後の1回で倒せるように準備しておく必要がある。



時間経過とともに弾幕の難度が上がっていくため、実際にプレイすると……。こればかりは練習して、慣れていくしかないのが現実だ



ツインショットを撃たずに、力の解放の回数を数えてダメージを調整。筆者のパターンだと25回でちょうどいいダメージになる。



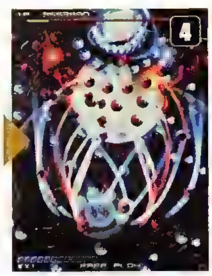
白弾幕を吸収→属性変更→力の解放→属性変更としながら、移動していけばOK。



横を抜けるときに1回目レーザー(白)を吸収するので、力の解放→属性変更する。



後は正面でツインショットを撃ちながら吸収→力の解放→属性変更の繰り返し。

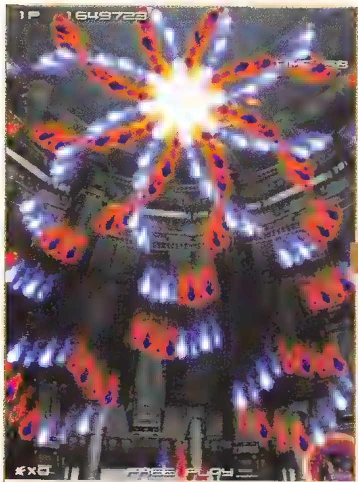


扇状弾が始まっても焦らないことが重要。弾幕をしっかりと見て確実に回避しよう。

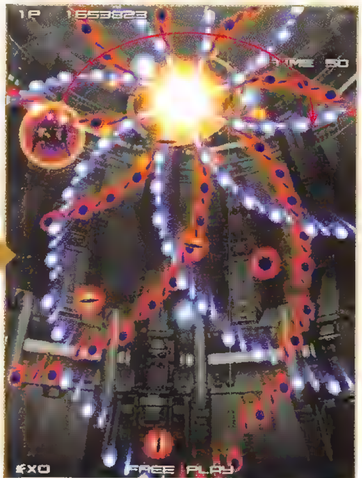
力の解放の持ち越し

攻撃パターン1

TIME COUNT
60～52



この写真の場合は黒弾幕が反時計回りなので、53カウントまでに自機を黒属性にしておく。およそ54カウント辺りで、左上に移動して逃げよう。



安全地帯から抜けた後は、写真のように画面外周を大きく回ってしまうと安全だ。このパターンなら、自機狙い針状弾にやられることはまずない。

スタート～約54カウントまでは、白と黒の弾幕が逆方向に回転する攻撃のみ。ここまでは、画面の左下隅or右下隅が安全地帯(動かなくても弾に当たらない)になっている。53カウント辺りから自機を狙う単発の針状弾が発生するので、安全地帯から脱出する。画面右下の安全地帯を使うなら、あらかじめ自機属性を反時計回りの弾幕に合わせておき(この回転弾幕は回転方向と属性が毎回同じでないことに注意)、時計回りの弾幕(当然、逆属性)に接触しないように左上に移動すればOKだ。その後は、画面下の方で回転する弾幕に合わせて属性を変更しながら避けるか、写真のように画面外周を大きく回って避けてもいい。

産土神黄輝ノ塊(ウブスナガミオウキノカイ)

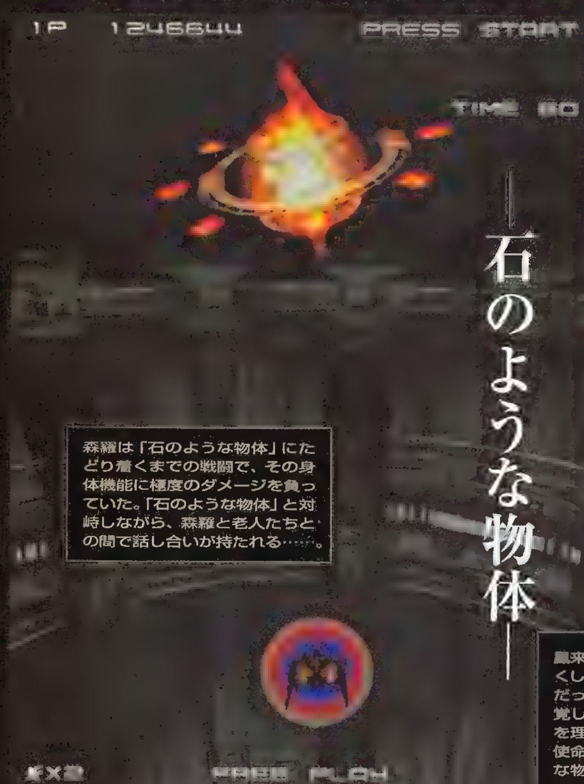
ストーリーに沿った演出として、60カウントの間ひたすら敵の攻撃を避け続けなければならない最後の難関。かなりトリッキーな弾幕だが、分かってしまえば決して難しい攻撃ではない。プレッシャーに耐え、感動のエンディングを目指せ!

Text : RED



THE STONE LIKE

―石のような物体―

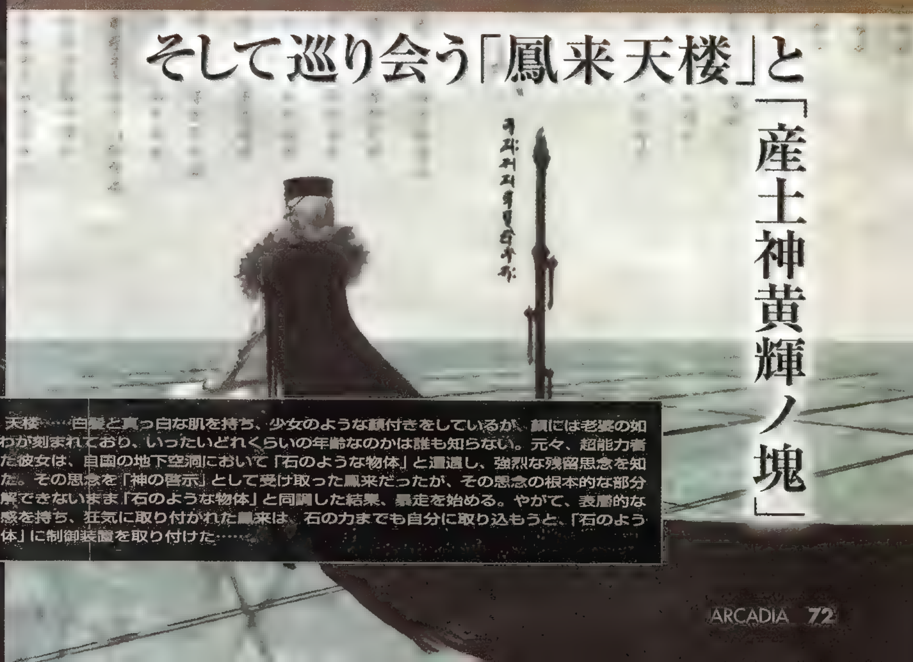


森羅は「石のような物体」にたどり着くまでの戦闘で、その身体機能に極度のダメージを負っていた。「石のような物体」と対峙しながら、森羅と老人たちとの間で話し合いが持たれる……。

「斑鳩」MANIAX PART 1
ストーリー&設定補足編

「鳳来 天楼」と「産土神黄輝ノ塊」との関係、戦いの中、森羅が迎えた運命の時……。そして、衝撃のラスト、飛鉄塊「斑鳩」に何が起きたのか?
涙無しでは語れないドラマの真実を、今ここに。

そして巡り会う「鳳来天楼」と「産土神黄輝ノ塊」



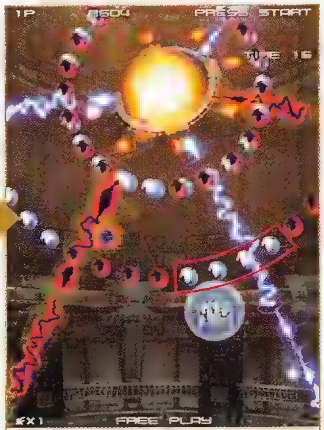
鳳来 天楼……白髪と真っ白な肌を持ち、少女のような顔付きをしているが、顔には老婆の如くしわが刻まれており、いったいどれくらいの年齢なのかは誰も知らない。元々、超能力者だった彼女は、自国の地下空洞において「石のような物体」と遭遇し、強烈な残留思念を知覚した。その思念を「神の啓示」として受け取った鳳来だったが、その思念の根本的な部分を理解できないまま「石のような物体」と同調した結果、暴走を始める。やがて、表層的な使命感を持ち、狂気に取り付かれた鳳来は、石の力までも自分に取り込もうと、「石のような物体」に制御装置を取り付けた……。

攻撃パターン3

TIME COUNT 18−0



レーザーが回転を始めたら、接近してくるレーザーに属性を合わせるのが最優先。早めに属性変更するようにしよう。



円形の弾幕はこの写真でマークしてある部分のように、同色の弾が重なる瞬間が存在する。このタイミングが見切れれば楽に避けられる。

攻撃パターン2で6方向に射出されていたレーザーに加え、白弾と黒弾が混合した円形の弾幕が一定間隔で発射される。レーザーは10カウント辺りで回転を始める。このモードに入ったら、迫ってくる回転レーザーに自機属性を合わせることを優先しながら円形の弾幕に対応していく。当然ながら、レーザーは白と黒が交互に来るので、レーザーを抜けたら次に備えてすぐに属性変更しておくこと。円形の弾幕は、同属性の弾が重なるタイミングを計って抜けていくのが理想的。写真のように、同色が重なるポイントを見切ろう。
見切り損なった場合は、弾幕に近づいて同色の弾を少し消してから避けるといい。

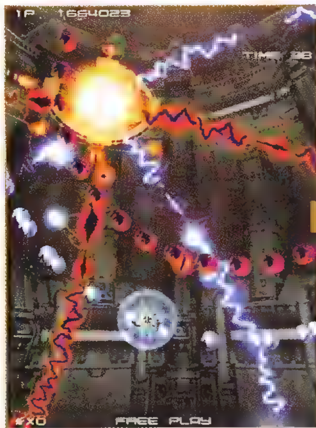
攻撃パターン2

TIME COUNT 57−19



6方向に発射されるレーザーは射出方向が固定。本体の移動に合わせて自機を動かせば、これに当たることは無い。

攻撃パターン2は、射出方向が6方向に固定されているレーザー(写真1)と、攻撃パターン1から続く自機狙い針状弾が基本攻撃となる。この基本攻撃に加わる円形の全方向弾幕は、白属性と黒属性が交互に発射されているが、ランダムで白→黒の順番の場合と黒→白の順番の場合があるので注意。いずれにしろ、飛来する全方向弾幕に合わせて、早めに属性変更すること



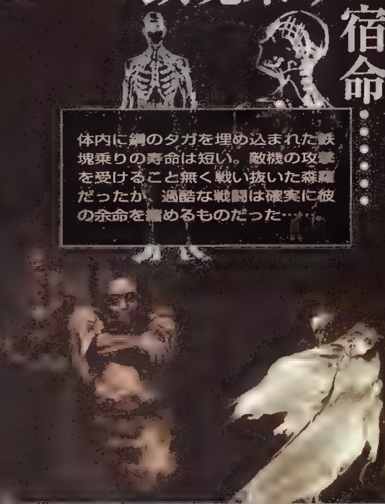
全方向弾幕は、最初に出現するものは弾速が遅く、次に出現した弾幕が先に自機まで到達する。このワナにだまされないように注意



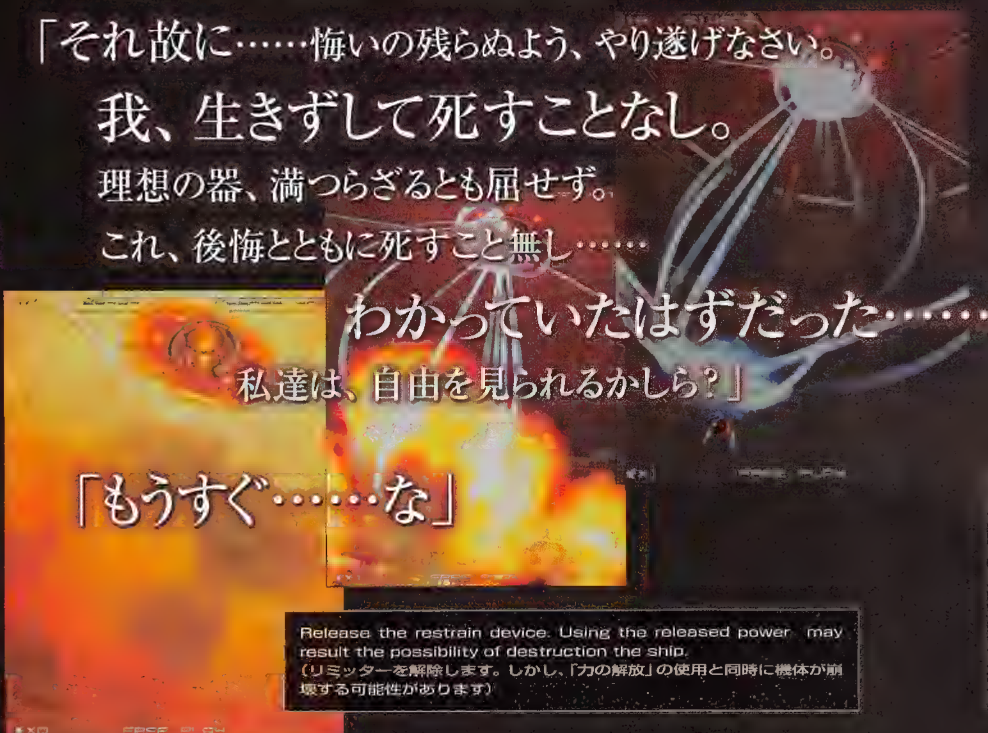
全方向弾幕は白と黒が交互に来るので、弾幕を抜けたら素早く属性変更しておくこと。ランクが高い場合は特に意識しておきたい。

「石のような物体」の巨大なエネルギー反応を検知した天内は、ダメージを負った森羅の戦闘能力では勝ち目が無いと判断し、森羅に対し、箒を連れて逃げるよう説得する。しかし、森羅は自分の余命が残り少ないことを悟っており、最後まで戦う意思を変えようとしない。その状態を飛鉄塊乗りの宿命として理解できる箒は、老人たちの反対をよそに呟く……。

鉄塊乗りの宿命……



体内に鋼のタガを埋め込まれた鉄塊乗りの寿命は短い。敵機の攻撃を受けること無く戦い抜いた森羅だったが、過酷な戦闘は確実に彼の余命を縮めるものだった……。



「それ故に……悔いの残らぬよう、やり遂げなさい。
我、生きずして死することなし。
理想の器、満つらざるとも屈せず。
これ、後悔とともに死すこと無し……
わかっていたはずだった……
私達は、自由を見られるかしら?」

「もうすぐ……な」

Release the restrain device. Using the released power may result the possibility of destruction the ship.
(リミッターを解除します。しかし、「力の解放」の使用と同時に機体が崩壊する可能性があります)

長い沈黙の後、風守老人は静かに言った「……そうか……そうじゃったな……」と、リミッター解除を了承するよう、天内を見てうなずく。
——斑鳩の「力の解放」は、天内が機体の安全を保障するリミッター機能が付けられているのだ「一度……一度しか撃てんのだぞ! この意味がわかっとるのかッ!」と食い下がる天内だったが、森羅の次の一言になす術も無く泣き崩れ、已む無くリミッター機能を解除する。「……技師長……あんたを信じるよ……」

「斑鳩」MANIAX PART 2

『斑鳩』が残したモノ

―「プロジェクトRS」とシューティングゲームの過去・現在・そして未来―

大手はもとより中堅メーカーまでが次々と開発から手を引き、年々タイトル数が減少するシューティングゲーム。アーケード・シューターにとってお寒い状況が続く中、今冬に発売された『斑鳩』は、様々な理由で多くのアーケードファンの注目を集めた、久々の「大作シューティング」だったといえる。

発売直前の小誌にて、前作に当たる『レイディアントシルバーガン』に隠されていた知られざるメッセージ性について紹介したこと、『斑鳩』においても同様のメッセージ性を感じさせる演出が随所に見られることなどから、「RSシリーズ」に込められた開発者の想いに興味を持ったプレイヤーも多かったようだ。

『斑鳩』はプレイヤーやゲーセンにどのように受け入れられたのだろうか？　未来に何を残そうとしているのだろうか？

インカム面を見た場合、『斑鳩』というタイトルの「格」にふさわしい結果は出ていないように思える。下図1は、ここ1年の間に発売された話題作『プロギアの嵐』、『式神の城』とのインカム比較データである。この2タイトルと比べても、『斑鳩』がその話題性の高さの割にインカム面で苦戦していることが分かる。そこそこ稼動している店でも、ヤリ込んでくれるごく少数(下手すりゃ一人)の固定客によって、インカムが支えられているケースが多いようだ。

『斑鳩』のゲーム性が目指すところを考えた場合、一般プレイヤーが付かずにインカムが伸び悩むのは、持って生まれた宿命、当然の結果だったともいえる。しかし、本来ターゲットであるはずのマニア層にも、否定派が少なくない。

ここでいう「マニア層」とは、『斑鳩』をこなせる腕を持っている層と捉えてもらいたい。彼らが『斑鳩』を否定する理由は、決して「難しいから」ではないのだ。

よく耳にするのは、『斑鳩』がコテコテのパターンゲームであり、なおかつコンボゲームであることに起因する「意図的な敵配置」が嫌いという意見。日ごろ「開発者VS.プレイヤー」という構図を意識しているプレイヤーほど、「仕組まれていることをやらされている」感覚を受けやすい傾向にある。

もちろん、「パターン性が強い」という特徴は、直ちにそのゲームの欠点となるものではない。上達の見返りとして、ゲームの進行を完全に掌握した結果味わえる「全能感」は、ランダム要素の多いゲームには無い魅力といえる。

この辺りは結局、好みの問題としかいいようがない。

にもかかわらず、単に『斑鳩』に「興味が無いからやらない」のではなく、「積極的に批判」したがる否定派が少なくないのは、ある意味興味深いことだ。本当にどうでもいいゲームに対し、あれこれ理屈を並べて批判する人はあまり居ないだろう。

この事は『斑鳩』が、否定派にとっても存在感の大きいタイトルだったことの証明だといえる。彼らも、『斑鳩』というゲームに何かを感じていたはずだ。

90年代に入り、急速に「爽快感重視型」に傾いていった(図2)アーケードのシューティングゲーム。この傾向は現在も続いており、シューティングゲームの多様性を失わせる一因になっていると考えられる。

そして、失われた多様性の復元、このことが「プロジェクトRS」が生まれる原動力の一つであったことは確かだ。

しかし、これらのタイトルが世に送り出された意味、真の目的は、未来を変えるためだったのではないだろうか。

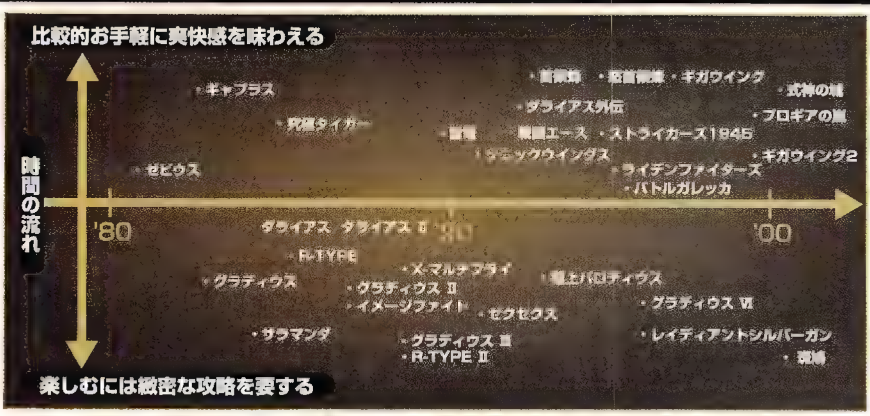
豊かだった過去を知らぬ世代も『斑鳩』を通して、緻密な地形シューティングの面白さや、完全パターンゲームの美学を感じたことだろう。そういった面白さを知るプレイヤーが増えてくれれば、市場が変わるきっかけにもなるだろう。

クリエイターを志す者は『レイディアントシルバーガン』、『斑鳩』にある生まれの高潔さから、何か感じるものがあったのではないだろうか？　そこで何かを感じる人からは、非凡なゲームが生まれるのではないか。

『斑鳩』というゲームは、ゲーム中の自機である「斑鳩」と同じく、勝てる見込みの無い戦いに赴くことを、生まれながらに運命付けられていたタイトルだったのかもしれない。

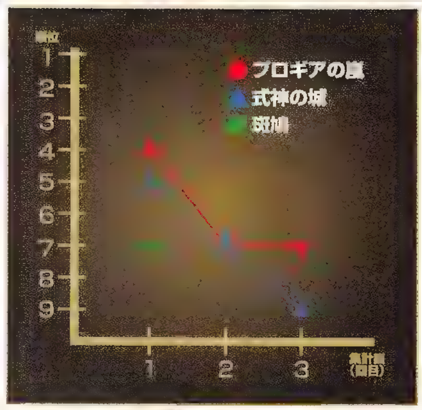
それでも、劇中における森羅の行動が恐らく無駄ではなかったのと同様に、『斑鳩』が残したメッセージは未来に何らかの影響を与えてくれるはずだ。

80年～90年代における主要シューティングゲームの傾向（図2）

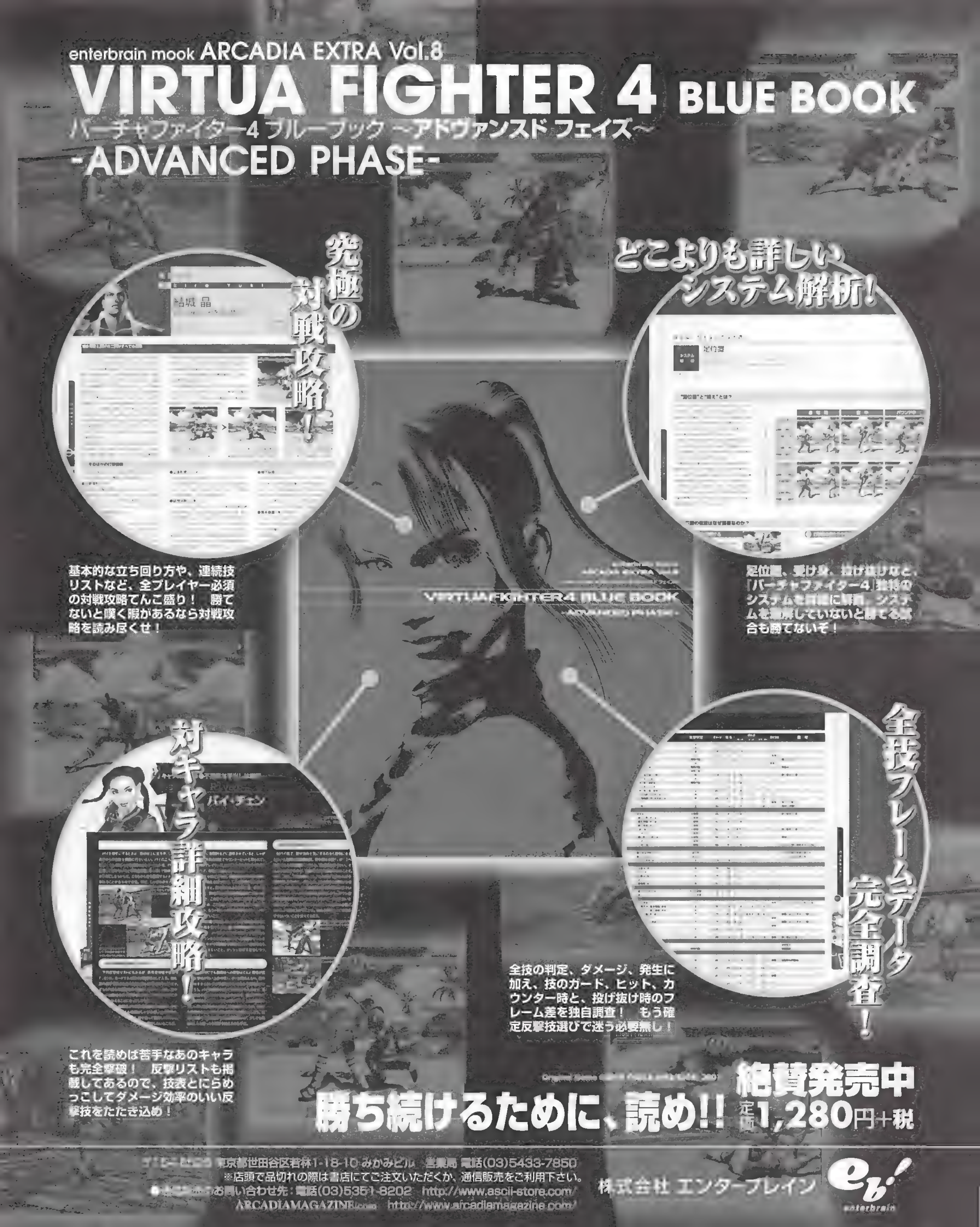


この表は、縦軸がお手軽さを表し、上に位置している作品ほどお手軽に爽快感を楽しめるゲームであることを意味している。逆に、下に位置しているものほど、攻略や予備知識の必要性が高く、少しやったくらいでは満足に遊ばせてもらえない傾向が高いことを示す。まあ、筆者の主観なんで、上下の位置関係は目安程度に思って見てください。要は90年を過ぎた辺りから急に下の方に位置する作品が少なくなっているってことが重要なんですよ。

初期集計からのインカムの推移（図1）



このデータは本誌で集計、連載中のアルカディアデータベース（54ページ）のデータを基にグラフ化したもの。各ゲームが発売された直後のインカム順位を比較したもので、斑鳩は2カ月目の今回で、ランク外という結果に。


enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.8
VIRTUA FIGHTER 4 BLUE BOOK
バーチャファイター4 ブルーブック ～アドヴァンスド フェイズ～
-ADVANCED PHASE-
究極の対戦攻略！
基本的な立ち回り方や、連続技リストなど、全プレイヤー必須の対戦攻略てんこ盛り！ 勝てないと嘆く暇があるなら対戦攻略を読み尽くせ！
どこよりも詳しいシステム解析！
足位置、受け身、投げ抜けなど、「バーチャファイター4」独特のシステムを詳細に解析。システムを理解していないと勝てる試合も勝てないぞ！
VIRTUAFIGHTER4 BLUE BOOK
-ADVANCED PHASE-
対キャラ詳細攻略！
パイ・チェン
これを読めば苦手なあのキャラも完全撃破！ 反撃リストも掲載してあるので、技表とにらめっこしてダメージ効率のいい反撃技をたたき込め！
全技フレームデータ完全調査！
全技の判定、ダメージ、発生に加え、技のガード、ヒット、カウンター時と、投げ抜け時のフレーム差を独自調査！ もう確定反撃技選びで迷う必要無し！
勝ち続けるために、読め!!
絶賛発売中
定価1,280円+税
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル 営業局 電話(03)5433-7850
※店頭で品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用下さい。
お問い合わせ先：電話(03)5351-8202 http://www.ascii-store.com/
ARCADIAMAGAZINE.com http://www.arcadiamagazine.com/
株式会社 エンターブレイン
eb! enterbrain

プロ野球の醍醐味がここに!

ナムコ野球ゲーム新シリーズ いよいよ開幕!・猛きその名は 熱チュー



実況も入って臨場感バッチリ!

熱チュー! プロ野球2002™

テレビ中継を見ているような臨場感と、実際のプレイに近い緻密な戦略・駆け引きが同時に味わえる、ナムコの野球ゲーム新シリーズ『熱チュー!プロ野球2002』(以下『熱プロ』)。その全容を探る!

担当:アルカディアNO FEAR
(こーじ山下&福田柵太郎)

すべての野球ファンが待っていたゲーム!


この人の列は……。今までの野球ゲームに無い小宇宙(コスモ)を感じているのか?

春一番が訪れた3月上旬、アルカディア編集部スポーツゲーム同好会(3人)に衝撃が走った。

「おい『熱プロ』って、いきなり1色ページスタートかよ!?」

いや、それも衝撃には違いないのだが、我々を感動させたのは、編集部に届いた『熱プロ』テスト基板の素晴らしい出来栄えだ。

「こ、これは! 新時代の野球ゲームができちまった!」

「浜○通信様に報告せな!」

野球ファンが多い編集者たちが我先にとプレイを争う。ゲームの選球眼が肥えた編集者たちをここまで興奮させる『熱プロ』。その魅力はどこにあるのだろうか?

さっそく本誌リポーターは神奈川新町キャンプ場でトレーニング中のナムコ販売推進課コーチ辻田氏に緊急取材を敢行し、情報を引き出すことに成功した。

――今作のコンセプトは?

辻田「プロ野球が好きな人に捧げるゲームを目指しました。TV中継にどれだけ近付けるか、詳細データの徹底的な調査をもとにリアルさを追求しました。従って、TVで試合の流れ、選手のモーションなどを見てからプレイしていただけると、より一層楽しめると思います。野球ファンにデータの細かさをチェックしてほしいですね」

――『熱プロ』に『ワースタ』後期シリーズのような「応援チーム設定」はありますか?

辻田「あります。店側でひいきチームを設定できます。例えば阪神をひいきチームに設定すると、阪神チーム選手の能力がアップします。さらに、こだわりの隠し要素としてご当地ステータスが選手ごとに存在しています。たとえば、大阪出身の選手なら甲子園で能力がアップする、といった具合に地元球場でやる気が増す演出が盛り込まれているのです」

――ズバリ、今作ではナムコスターズのような隠しチームはいるのでしょうか?

辻田「リアルさを追求した作品なので、残念ながらナムコスターズは居ません。ですが、隠しチームは存在しますよ。近日公開しますので、続報をお待ちください」

現実を重視した隠しということは、往年の名選手がチームを組んでいるのではないだろうか!? 今後の情報に注目しよう。

さて、次のページではアルカディアが誇るワースタバカ、こーじ山下の『熱プロ』システム大解析を掲載している。熟読し、プレイの参考にしていただきたい。

(アルカデNO FEAR・柵)

デンジャラス・バント・インプレッション

あれ? 『ワースタ』シリーズじゃないの? とガッカリするなかれ。打撃と投球のシステムに大きな変化が見られるものの、基本操作は『ワースタ』を継承。野球ゲームが好きな人なら、絶対に見逃せない作品だ。

ゲー事典 Cボタンについて少し解説しておこう。**守備シフト変更**……球種決定時にCボタンを押しながらレバー上で外野、レバー下で内野の守備シフトが変更できる。**盗塁**……レバーで塁指定+Cボタンでランナースタート。「ワースタ」のときのように簡単には塁を盗めなくなっているので注意したい。この辺も実際のプロ野球に即した変更といえるだろう。

打撃 BATTING

まず、レバーでバッティングガイド(正方形の四隅が表示)を操作する。バッターはこのガイドの中心を振り抜くので、ピッチャーの投げる投球カーソル(青マルで表示)を、常にこのバッティングガイドの中央に合わせるよう心掛けよう。

次に、相手投手名の上に表示されるスコープを必ずチェック! 左から「ストレート系」「変化球系」とあり、赤がバッターの得意なコース、青が不得意なコースを表している。このデータをちゃんと頭に入れて、打者の得意なコースにくる球を打ち逃さないようにするのだ。ちなみに打撃にはノーマル、パワー、バントの3種類があり、打者の特性や走者の状況に応じて使い分けていこう。



バッティングガイドの中心であればあるほど、ボールをバットの芯でとらえる確率が高まる。

打球方向スコープにも注目。足が速くて、流し打ちが得意な打者は重宝するぞ。

CLOSE UP!

『熱プロ』の肝となる打撃と投球のシステム。このシステムを消化できるかどうかが大きなポイントだ。

投球 PITCHING

投球はコース選択、球種選択、球威決定、コントロール決定の四つの動作から成り立っているが、ここでは球威とコントロールを決定する『熱プロ』独特のメーターシステムに絞って解説したい。

球種を決定すると、画面中央寄りに縦のメーターが表示される。Aボタンを1回押すとカーソルが上昇し、2回目のAボタンで球威が決まる(カーソルが上であるほど球威が高い)。その後カーソルが下がり、3回目のAボタンでコントロールを決める(メーター内の白いゾーン内で止めれば、狙ったコースへ投げられる)。カーソルが白いゾーンより上だと高めに(下だと低めに)、ボールが狙ったコースから外れてしまうので注意しよう。



投げる前に、打撃時同様スコープを確認し、相手の苦手なコースを突いていこう。

このメーターシステムに慣れるのは大変かもしれないが、頑張って身に付けよう。

コラム連載



ファミスタ、ワースタ歴15年 こーじ山下の記者の目

『ワースタ』シリーズは99年度版でトーナメントモードを導入して以来、2000年度版、2001年度版と、プレイヤー、オペレーターに圧倒的な支持を得てきた。しかしそのシステムが完成され過ぎているがゆえに、大幅にモデルチェンジしにくいというデメリットも持ち合わせていた。

そこで筆者は昨年『ワースタ2001』の紹介記事の中で「通信対戦ができないこのゲームで、成熟したプレイヤーが競い合うモードをいかに構築するかが次回作の課題」と述べたのだが、『熱チュー!プロ野球2002』はまさにこの回答となる作品になっている。

乱入(通信)対戦が可能になり、さらにはピッチャーとバッターの読み合い、駆け引きをより一層熱くさせる「スコープ」システムも導入された。一球一球が生み出す緊張感は『ワースタ』の比では無い。

とはいえ、長年愛されてきた『ワースタ』という看板を外し、新しい野球ゲームを再度確立しようとするには大変勇気が必要だったことだろう。

しかし、『ワースタ』が好きなプレイヤーなら、迷わずこの『熱プロ』に付いてきてほしい。そうすれば感じるはずだ。『ワースタ』を切り捨てたのではなく、『ワースタ』の強固な土壌の上に、この『熱プロ』が誕生したということを……。

結論

ワースタ好きなら必ずやるべし!

ほかにも、いろんな要素が盛りだくさん!

乱入対戦可能

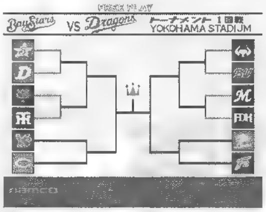
『ワースタ』シリーズでは実現しなかった乱入対戦がついに実現! これで、いよいよ野球ゲームにも、見知らぬプレイヤーと実力を競い合える環境が整った。オペレーターの皆様、ぜひ通信対戦台の設置にご協力願いたい。



いよいよ乱入対戦が実現。上達したら、その実力を一度対戦で試してみよう。

トーナメント

『ワースタ』シリーズで好評を博したトーナメントモードは『熱プロ』でも健在。今回は8回表からスタートの2イニング制。プレイヤー側が先攻で、4試合勝ち抜けば優勝。もちろん1試合勝つごとに開始時の点差は広がっていくぞ。



果たして『熱プロ』にはどんな隠しチームが存在するのだろうか?

REPLAY

ホームランやクロスプレイ、タイムリーヒットによる得点時など、随所にリプレイモードが存在し、臨場感を思いっ切り高めている。これがテレビ中継さながらの素晴らしい演出なので、スキップせずにぜひとも見てほしい。



様々な視点(TV中継をイメージしよう)で、リアルに再現してくれるぞ。

スコア制度導入

トーナメントモードに連動する形で備わっているのが、このスコア制度だ。攻撃、投球、走塁、守備すべての局面に応じてポイントが算定され、試合内容が良ければ良いほど、得点が高くなる仕組みになっている。



ハイスコアを目指すなら、単に勝つだけでなく、試合内容も問われるのだ。

ゲー事典 投球時に球威とコントロールを決定するメーターシステムは、ちょっと文章で表現しづらいのが難点。でも分かりやすく例える方法も実はあったりする。20代後半の読者なら分かるかもしれないが、昔ファミコンで出た、任天堂『ゴルフ』のショット時の操作とほとんど同じなのだ。まさか野球ゲームでこのシステムが採用されるとは思いもよらなかったなぁ。



タイピングゲームの基礎をおさえよう！

ルパン三世 THE TYPING

キーボードを武器に立ちふさがる敵を倒し、不二子ちゃんを救出しよう。入力は素早く正確に行なうことが基本だ。2人同時プレイなら、声を掛け合って役割分担すると効率がいいぞ。

[illegible]
ジャンル：タイピングゲーム
操作方法：キーボード
メーカー：WOW ENTERTAINMENT
基板：NAOMI(GD-ROM)

Text：[illegible]

ESCでターゲット切り替え



画面内に複数のウィンドウが存在する場合、文字を入力している途中で「ESC」キーを押せば解除され、別ウィンドウの文を入力できる。2人同時プレイでは、同じ敵に対して2人で入力を開始した場合、1人がフォーカスを切り替えて違う敵を攻撃できるなどの利点がある。

コンボをつないで得点アップ

入力ミスをしなければ、スコアの下に表示されている倍率がどんどん上がっていく。ゲーム中に敵を倒すなどして得る点数は、すべてこの倍率がかかって計算される。特にムリをしなくても、とにかくミスをしなければ自然と倍率が上がっていく。確実に入力するのだ。



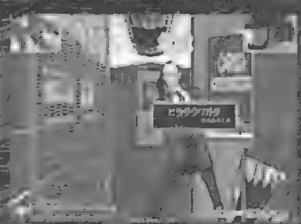
正確な入力を継続すればライフも回復していくし、コンボ倍率も上がって一石二鳥。

ライフを増やしながら進もう

先月紹介したことと重なるが、重要なライフのシステムについておさらいしよう。プレイヤーのライフゲージは最大で100まで増え、ゲームスタート時は100のライフを持っている。敵の攻撃を受けるなどして、それがゼロになったらゲームオーバー。また文字入力に成功してウィンドウを破壊すれば、減少したライフが回復する。その分量はステージによって異なるが、ライフの残りが少なくなってきたら、素早い入力をすることで、ライフを回復することが可能だ。



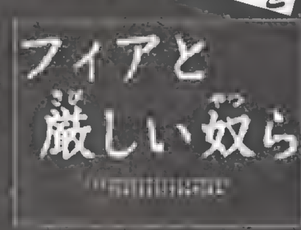
単語や文章を完成させればライフが少し回復するので、最後まで諦めないように。



入力ミスするとライフがマイナス1となるので、正確な入力を心掛けよう。

全ステージを紹介するぜ!!

基本的に文字を入力して敵を倒していくのだが、個性あふれるステージが目白押し。全部で10ステージが遊べる「イージーモード」のみ4ステージ、ノーマルモードには、ステージのタイトルが表示される際、これを素早く入力すればボーナスがもらえる。ハードモードではプレイヤーが遊びたいステージを選択して攻略していくことが可能だが、難度が高くなっているので、気を引き締めてかかろう。



2人同時プレイでは、タイトルを入力して獲得するボーナスは奪い合いになるぞ！

ステージ1 ルパンとマフィアと厳しい奴ら



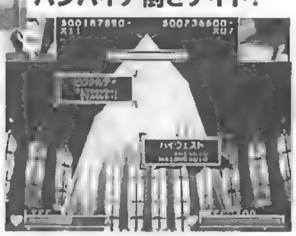
列車内に現れるマフィアを倒す単文入力系。最後に待ち構えるボスも、ためらわず即座に文字を入力して倒そう。

ステージ2 モーレツ追跡！ 銭形警部



ステージ1より長い文を入力する。パトカーのウィンドウが重なるので、フォーカスを定めて素早く入力しよう。

ステージ3 バンパイア倒さナイト！



複数の敵が同時に出現する、厄介なステージ。2人同時プレイなら、ESCキーを有効に使って作業を分担しよう。

ステージ4 ルパンのトラップ記念日



素早い入力が求められる。途中で出現するコウモリは、たくさん撃てばかなり体力を回復できるのでおいしい。

ゲー事典 ローマ字入力モードでは、ウィンドウ内の日本語の下にローマ字入力用のアルファベットが表示される。このローマ字は、最後にプレイヤーが入力した入力方式に従って表示されるのだ。2人同時プレイを行なうと、1P用のローマ字と2P用のローマ字が微妙に異なるつづりで表示されていることがあるが、これはそれぞれのプレイヤーの入力方式が異なるためだ。

入力デバイス「キーボード」を使いこなそう!!



[illegible]ページでは、キーボードの操作について[illegible]ていたり、学校や職場で使っている人も多いだろう。[illegible]知らない間に、自分流の入力の癖が付いていないだろう[illegible]クリアを目指そう! 入力に[illegible]

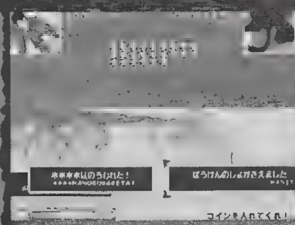
テンキーに慣れている人は、数字の入力に注意

[illegible]する際はキーボ[illegible]に配置されている[illegible]から順に数字が書かれたキー[illegible]する。パソコンなどのキーボードには、数字入力用のキーが右[illegible]に独立して「テンキー」として[illegible]されているものもある。

また「テンキー」のあるキーボードでは、数字の回りに「±」[illegible]などの計算記号もまとめて配置されていることが多い。これらも含めて「テンキー」に頼っている人は、「文字キー」で素早く数字を処理[illegible]きるようになろう。



テンキーでの数字入力に慣れていると、ちらの方に右手が伸びてしまいがち。



テンキーにある計算記号も、[illegible]キーボードだと見つけづらい

記号の入力に慣れよう

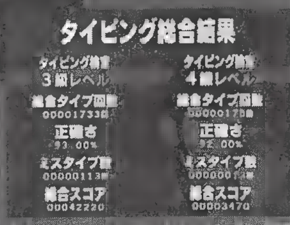
ゲームの中では「あ」から「ん」の50音、[illegible]のほかに、「ー」や「?」「+」「ー」「%」「&」など、記号の入力を求められることがある。これらのキー位置はキー配列によって異なることがあるため、普段使い慣れているキー配列が本来のものと異なる場合は混乱の元になりがち。右のキーボード写真とにらめっこして、記号のキーがどの辺りにあるのかしっかり覚えよう。

ローマ字入力モード、かな入力モード共に、記号を入力する際は「SHIFT(シフト)キー」を[illegible]押すことになる。シフトキーはキーボードの左右に付いている。どちらかの手で記号のキーを押し、反対側の空いた手でシフトキーを押すのが基本だ。

例えば左手の小指で「!」を入力する場合、右手小指でキーボード右側にあるシフトキーを押すのが正しい入力の仕方。しかしゲーム中ではスピーディーで正確な入力が必要とされるので、片手での入力に慣れているためその方が早い、という人は片手で入力するのもアリだ。



使い慣れない記号は、プレイ中に探さないように大体の位置だけでも覚えておこう。



入力の素早さは、ゲームオーバー[illegible]にも大きな影響を[illegible]

ファジィ入力って?



ここではローマ字入力モードにおけるファジィ入力について[illegible]しよう。ローマ字入力[illegible][illegible]

例えば……

「シューティング」

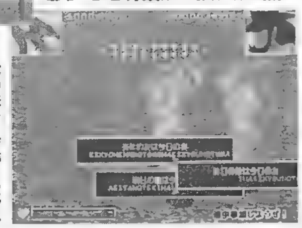
• SYU- • SHU- • SILYU-
• SIXYU-

どれでも入力を受け付けてくれるぞ!!

インプレッション

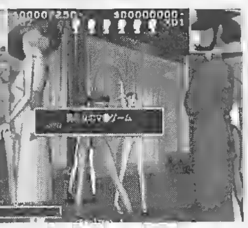
キーボードをたたく機会が多い人も、この際本作を通して普段の入力の癖を直しませんか? 筆者はローマ字入力派だけど、「シュ」を「SILYU」と打てるなんて知らなくて、いきなり勉強になりました。

ステージ5 とっても素敵な殺人兵器



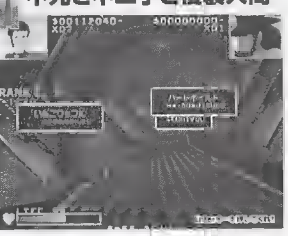
3体の鉄トカゲが1セットで、関連する文章を背負って登場する。ある程度想像力を働かせて入力できる。

ステージ7 殺人兵器は美女マネキン



隠された文字を推理して入力しよう。隠れた文字は順次出現するが、これを待っているとタイムが厳しい!

ステージ9 不死と不二子と複製人間



複製人間を倒して進んだ先に、マモーが待ち構えている。終盤だけに、短時間で長文を入力しないといけない。

ステージ6 もっとも危険なRC(ラジコン)遊技



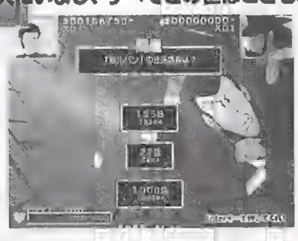
かなりの長文を入力する。ウィンドウは常に1つずつ表示されるので、現れたら即座に文を見て入力を開始しよう。

ステージ8 昼間の決闘



入力途中でミスすると、入力がリセットされて異なる文章に変わってしまう! 正確な入力を意識しよう。

ステージ10 神は天にいまし、すべてこの世はこともなし



ルパンに関するクイズが三択で出題される。その後、制限時間内に自分のスコアを入力すればオールクリア。

ゲー事典 かな入力モードでの数字や記号の入力はどうなっているかというと、基本的にはローマ字入力モードと変わらない。数字や記号の入力が必要となっているときは、英数とローマ字の違いが無くなると思って構わない。余談だが、1P側ルパンと2P側次元でキャラの性能差は全く無いので、どちら側でプレイしても条件は同じだ。

それぞれが呼び合っている——
走るなら今夜しかない——と

いよいよ攻略は後半戦。速さやパワーを求めるだけでは戦えない、乗り手のテクニックを問われるコーナーが多く存在する環状エリアへ！　今回はその腕試しとして「新環状線」を攻略するぞ!!

Text：するする◎

湾岸ミッドナイト MIDNIGHT™

するするのドライビングインプレッション

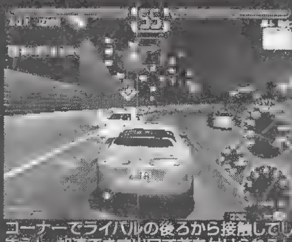
アザーカーの存在が重要な本作。プレイする時間によって数が変わる困ったアザーカーも、見方を変えれば「その瞬間は今夜しか無い！」という原作の雰囲気満点！　さぁ、今夜も首都高に乗り出そう!!

稼働時期：稼働中
使用基板：SYSTEM 246

湾岸MIDNIGHT ステージ5以降の環状線バトルは？

シナリオモードも後半戦へ突入！　今回はステージ5、6を攻略。テクニックを必要とする環状エリアから、バトルの対処方法を見ていこう。

後半戦、コーナーの多い環状エリアは、バトル中のコーナーリングに普段以上に気を使うようにしよう。



コーナーでライバルの後ろから接触してしまうと、加速できず出口で差を付けられる！

コーナーではアウトインアウトをさらに徹底して行ない、ライバルがラインを外にふくらませて遅くなるチャンスを見逃さずに距離を縮めたい。

コーナー出口のラインを直線的に作れれば、さらにライバルとの差を詰める（開く）ことも可能だぞ！



アザーカーの有無を確認し、アウトインアウトでライバルを抜き、差を付けるぞ！

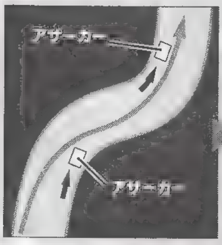
ラインの弧をなるべく大きくしてコーナーの通過速度を高めていくのは、速く走るための基本。後半戦ではより速くコーナーを抜けるため、進入時に強引に切り込んでテールをスライドさせる。インを突くと同時に出口の直線方向にマシンを向かせ、加速しやすくするといいだろう。

アザーカーが居ても……

このゲームの特徴でもあるアザーカーの存在は、バトルに大きく影響してくる。

アザーカーの影響でライバルに差を付けられないようにするには、インにアザーカーがいたら、それをインの壁としてアウトインアウトのラインを作り、弧を歪ませずに走るといいだろう。

その際は、アクセル操作も並行して行ない、ラインに乗せることを優先させよう。

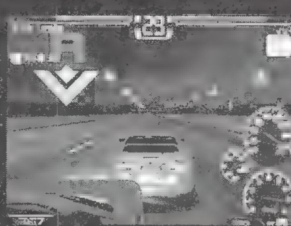




アザーカーは車線を守っているので、ラインを楽に作れる。

湾岸MIDNIGHT ステージ5以降の超高速域バトルは？

超高速エリアでバトルをスタートした直後、一気に離され、その差に気落ちした読者も多いはず。トップスピードでのバトルになるのでいかにミスをしないかがカギとなる。



追い抜かれて差を付けられる……そうなりたくなければひたすらブロックあるのみ！

まず差を広げられないために、蛇行による減速を無くし、白線上を走ることでアザーカーとの接触を避け、トップスピードの維持に努めていく。

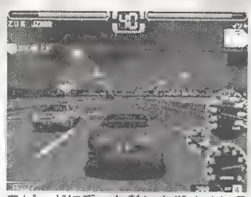


接触を嫌うと追い抜かれる！　追うことの辛さを考えたら意地でも抜かせないこと！

さらに差を詰めるには、ゆるいコーナーでも直線的にイン寄りを走るようにし、走る距離を短くしていこう。

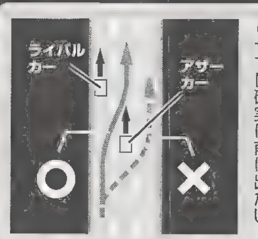
追い抜く場合は？

後ろにいる側の特権？　で、追い抜きをかけやすくなるのだが、ライバルもそう簡単には抜かせてくれない。かといって大きくラインを変えると逆に離される。



スピードに乗った勢いを殺さずにその横から追い抜いていこう！

ライバルに幅寄せされても大丈夫なように、横に車1台分の車幅を空け、遠回りせずに確実に前に出たい。



ライバルを追い抜く場合だが、アザーカーとの接触を嫌ってライバルから離れて追い抜くと、前に出られないことがある。これは遠回りすることで最短距離を走れていないことが原因。注意しよう。

前に出たら、次は後ろから追い抜きをかけてくるライバルのブロックという作業が残っている。後半のライバルは手強いので、動きに敏感に反応し、特にハンドルの切り過ぎに注意しながら、敵の正面で完全に抑え込んでいこう。

湾岸事典　**シナリオモード後半戦ひとくちメモ：**湾岸線ではバトルがスタートすると、あっという間にライバルとの差が……そして「追えるのかよ！」状態に。この差を埋めるためには、本文で書いたように基本を忠実にこなしつつ、ミス無く走ることが要求される。CPUの弱点である「コーナーでのふくらみ（失速）」を誘えないため、ミスは許されないのだ。がんばろう！

初心者必読！

ドライブゲームをしよう！

1からのドライブゲーム

Vol.4

慌てない、慌てない！

何度もプレイを重ねることで、ゲームに慣れていくことはできる。しかし安定して先に進むことが難しい。この期間が長く続くと向上心が薄れ、ゲームから離れてしまう……。

初心者の失敗の多くは、アクシデントが発生したときのハンドル操作の荒さが原因。

何もアクシデントがなければ初心者でもコースをしっかり走れていることを考えると決して操作がヘタな訳では無い。しかし一度焦ってしまうと操作が荒くなり、ついハンドルを大きく切ってしまい、ミスを呼び込んでしまうのだ。

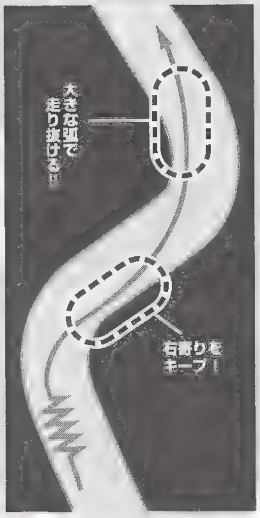
対策は常に冷静でいるしかないのだが、逆の発想で「ミスは起きるものー」と考え、即減速をする、即カウンターを当てるなどの対応策を常に考えるのもいい。俗にいう危機管理能力の向上である。

レースの流れを見てラインを作れ!!

連続するコーナーには、同じ方向に連続するものと、違う方向に連続するものがある。このような連続コーナーでは、必ずしもコーナーリングの基本である「アウトインアウト」が正解ではなくなる。

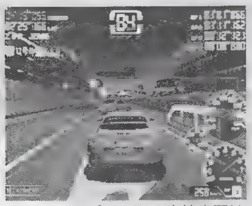
この場合まず考えるべきことは、いかに早く加速できる状態にするか。ライン取りは、必ず出口側で加速しやすいように考え、減速する部分を決めておこう。

前半でアウトにふくらまないラインを作ることで、後半の加速部分を確保するように。



アザーカーの動きに注意せよ！

基本的にアザーカーは、きちんと車線を守って走っているのだが、プレイヤーやライバルとの接触により、ラインを外れることがある。これはアザーカーにとってはアクシデントに遭った状態といえる。



JCTでのアザーカーの車線変更は強引！　移動先のラインに入るな！

では、アザーカーは自ら車線変更をしないかというと必ずしもそうではなく、車線を変えないとコースに入れない場合には、当然車線変更をしてくる。このことを忘れてしまうと、無駄な接触を招くぞ。

ここで注意してほしいのが、そのときのアザーカーの動き。滑らかな車線変更ではなく、かなり強引な、急に気付いたような動きで車線を変えてくる。もしJCT付近でアザーカーに遭遇したら、接触をしないために外側から合流するようにしよう。

効率のいい上達を望むのであれば、やはりアザーカーの少ない時間帯を選んで走るようにすることをオススメする。

アザーカーが少なければ、それだけ走ることやライバルとのバトルに集中できる。これなら効率よく練習をすることができるだろう。

さらにアザーカーが少ないことを利用し、コースの難所の暗記、そしてコース全体の流れを把握していき、一歩先が読めるようになろう。

ここまでくればライバルを追うことも容易になるが、これからが本番！　追い抜くという作業が待っているぞ！

精神がマシンを速くする!?

シナリオモード

ライバル別カットインイベント

PART 1

原作のバトルをゲームで再現しよう!!

バトル前後のカットインによるやり取りを始め、本作では原作の名場面・名セリフを使ったイベントが多数用意されている。ここでは、それら原作セリフ付きイベントの紹介をしていこう。





●平本 洸

発生条件：開始から[illegible]秒以降・平本が先頭・大井南付近・300km/h以上・プレイヤー&平本のライフが1秒以上減らない状態が続いた

イベント効果：白煙を上げて毎秒10km/hずつスローダウンする

●神谷エイジ

発生条件：開始から[illegible]秒以降・エイジが先頭・大井南付近・300km/h以上・プレイヤー&エイジのライフが1秒以上減らない状態が続いた

イベント効果：白煙を上げて毎秒10km/hずつスローダウンする

●城島 洸[illegible]

発生条件：開始から[illegible]秒以降・城島がプレイヤーの後方100m以内・セリフ「ぶーッ」のカットイン（発生条件：開始から[illegible]秒以降・回数無制限だが一度起こると8秒間出ない）を3回以上出す

イベント効果：城島、5秒間性能アップ（1回だけ）

●山本 和彦

発生条件：開始から20秒以降・プレイヤーと山本がヒットした

イベント効果：セリフ「大丈夫　大丈夫ッ」のカットイン

●太田 和夫

発生条件：開始から[illegible]秒以降・太田が先頭・プレイヤー&太田のライフが1秒以上減らない状態が続いた

イベント効果：セリフ「いーねぇ　ついてくるかあッ」のカットイン

●ガッちゃん

発生条件：開始から[illegible]秒以降・プレイヤーとガッちゃんがヒットした

イベント効果：セリフ「タンマーーッ」のカットイン

●原田

発生条件：開始から[illegible]秒以降・原田が先頭・原田のライフが[illegible]以下で、プレイヤー&原田のライフが1秒以上減らない状態が続いた

イベント効果：白煙を上げて毎秒10km/hずつスローダウンする

●山中

発生条件：開始から[illegible]秒以降・山中が先頭・C1内回り汐留JCT付近・プレイヤー&山中のライフが1秒以上減らない状態が続いた

イベント効果：スピン&停止

という感じだ。原作を知っていると、思わずニヤリとしてしまうようなイベントもあり、ファンなら一度は見ておきたい。次号では、残りのキャラクターのカットインイベントを紹介するぞ。

湾岸事典

シナリオモード後半戦ひとくちメモ： 環状線でも、バトルがスタートするとすぐにライバルに差を付けられるが、追えない感じはしない。が油断は禁物。追い抜きはしてもコーナーの出口で加速ミスをしようものなら、容赦ない追撃が！　特に注意すべきはコーナーでのライバルとの接触。前に押しやるような接触は、相手の加速を助けることになるので気を付けたい。

湾岸MIDNIGHT

コース攻略

新環状線

いよいよテクニックを要する環状エリアに突入！ 今回はまず「新環状線」、江戸橋JCTから湾岸線経由で浜崎橋JCTまでを攻略。

COURSE MAP

コースマップ　江戸橋JCT～辰巳JCT



今回の攻略からは、コーナーが多く存在する環状エリアへ突入。環状エリアは、コーナーがそれほどきつくない「新環状線」とトップスピードで走れる区間が少ない「環状線」の二つに分けられる。

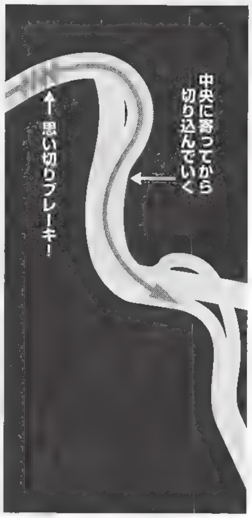
今月はこのエリアに慣れるため、「新環状線」を走ろう。

まずいえるのは、JCTが多いので、湾岸エリアよりもブレーキを使う機会が多いということ。つまりミスが増えやすいということでもあるため、いかに接触しないで走るかがカギになる！

コースを見ていくと、左から右へ、または逆に右から左へという連続するコーナーが多く、防音壁などで先が見えないためにかなり不安な気持ちになる。こういった不安を払拭するためにも、少なからずコースの暗記は必要だぞ。

江戸橋JCTから箱崎JCT

江戸橋JCTから箱崎JCTへ出るきつい右では、十分に減速をしてふくらみを抑える。合流時のゆるい左から次の左を1つの弧でつないで、無理なく箱崎JCT分岐を右へ。ここでは減速を抑えて走りたい。



箱崎JCTから江戸橋JCT

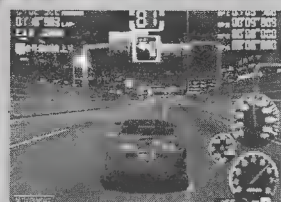
箱崎JCTへ進入のきつい左は、落とし過ぎと思えるくらいまで減速しつつ進入し、次の大きな右のラインに合わせやすくしよう。

次の右は、前半で軽く減速して後半を安定させ、次の左への進入を楽にしよう。



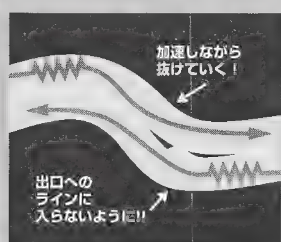
新環状線外回り

防音壁で先が見えない、右から左への連続コーナー。インに安全地帯があるが幅は狭いので、内側にアザーカーがいる場合は車線中央を通るようにしよう。


右に福住出口があるので、その車線には入らないよう右に切り込んで左へいく。

新環状線内回り

内回りも外回りと同じく右から左の連続コーナー。最初の右のインの部分が福住の出口になるので、インを突き過ぎて本コースからはみ出ないように注意！



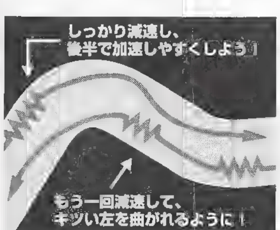
新環状線外回り

右から左への連続コーナー。最初の右の手前で減速をしてインを突いたら、アウトまでふくらまないようにする。次の左への進入ラインを確保すること。


S字コーナーの両インに安全地帯があるので、そこも使って最短コースを作る。

新環状線内回り

内回りの右から左は、最初の右を減速してアウトインのラインを走り、次のきつめの左をアウトから入りやすくする。これで平均速度を高く維持しよう。



原作名場面 PICK・UP!

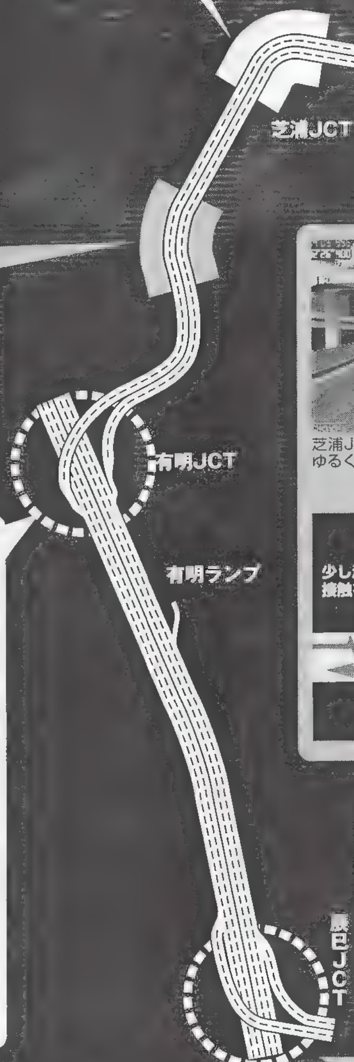
幻の首都高最速ランナーの息子、ケイ登場！



首都高最速ランナー「相沢」の死から15年。その息子「ケイ（圭一郎）」が首都高に現れた。ケイはそこで本物の首都高ランナーに遭遇し、本物のチューンドカーの凄さを思い知る。

湾岸事典　**タイムアタックモードひとくちメモ：**アザーカーが多い時間帯は、最速ラインのトレースにプラスして「避け」の作業が増えるが、これを楽にする方法がある。それは、アザーカーが数台ごとに左右に車線を変えて出現するという法則性を利用して、コーナーでアザーカーの位置を予測して、インを突くかどうかを判断するというもの。これでかなり気が楽になるのでは？

COURSE MAP
コースマップ　辰巳JCT～浜崎橋JCT



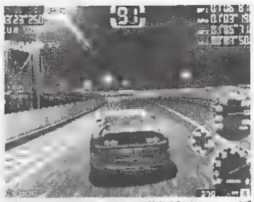
新環状線外回り

レインボーブリッジを渡ったら、多めに減速してアザーカーの有無を確認してから安全地帯のインに切り込んでいこう。


インに安全地帯があるが、アザーカーの有無は確認すること。

新環状線内回り

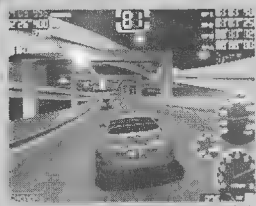
ここは加速しつつ登坂する場所なので、視界が悪いせいで減速が遅れることに注意すること。インにある安全地帯を走り抜けよう。


外回りよりはゆるいが油断せず、アザーカーの有無を確認してインへ！

芝浦JCTから浜崎橋JCT

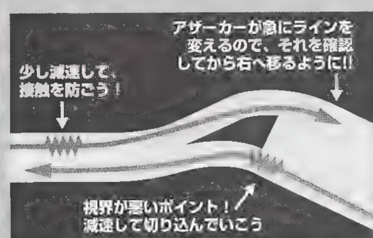
レインボーブリッジから下ってくると、左から右への連続コーナーがある。最初の左で軽く減速して滑らかに抜けられるように。芝浦JCTで右に合流し、浜崎橋JCTに向かおう。

江戸橋JCT方向へは少し左に曲がるので、それを忘れないようにしておこう。


芝浦JCTから浜崎橋JCTの区間は、ゆるく左に曲がるので注意！

浜崎橋JCTから芝浦JCT

江戸橋JCTから芝浦JCTに抜ける場合、左、左の順で分岐を抜けていく。その先は左、右の連続コーナーなので、コースの右寄りを走るといいぞ。



新環状線内回り

上って下って、レインボーブリッジを通り抜けたら減速が必要な左へ。

ここの左コーナーは、左に出口へのスペースがあるため、インを突き過ぎるとそのスペースの行き止まりの壁にぶつかる。路面の白線を注視して走るように。

その先のゆるいコーナー群は、インからインをつないで走り抜けていこう。

湾岸線から台場線

湾岸線で思い切り加速しているので、まず分岐の進入に注意しよう。その上で、きつい右への減速を忘れずに行ないつつ曲がること。


きつい右への進入では強めに切り込んで、出口での加速を優先しよう！

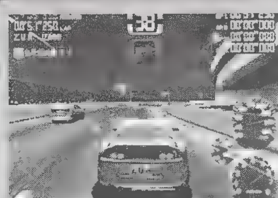
台場線から湾岸線

こちら側も速度が乗る場所なので、十分な減速が必要。コース幅が広いので早めの減速&インの安全地帯を通って抜けよう。


きつい左だが、安全地帯を使って弧を大きくして速度を維持しよう。

新環状線外回り

湾岸線に移るため、右に分岐してから合流する。その際、右に寄り過ぎると、その先のきつい右をアウトインアウトで抜けられなくなる。以上に注意して走るように！


安全地帯があるかきついので、手前でしっかり減速をして外側に出ないように！

新環状線内回り

ここは赤色マークの出るコーナーとなる。インの安全地帯を使うことで、減速は少なめでも強い切り込みでテールをスライドさせれば、高い速度を維持して抜けることができるぞ！

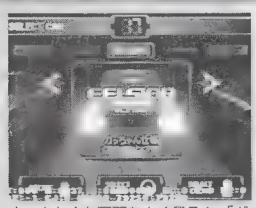

赤マークの左だが、安全地帯を使い、強めに切り込んで高い速度で抜けていこう！

JCTからJCTまでの距離が短い浜崎橋から芝浦付近は、どちらに分岐するかの表示に反応が遅れるとラインに合わせられなくなる。分岐による流れもしっかり覚え、JCTでのミスを抑えよう。

次号は今回の「新環状線」の攻略をベースに、いよいよ難関「環状線」にトライだ！

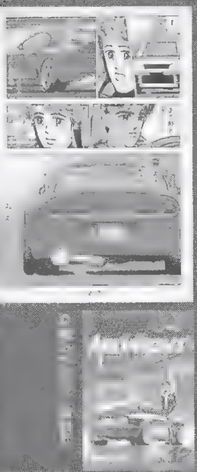
スー!?れッ

我々は、締め切り直前に左にある謎の写真を入手！　全貌は次号で徹底的にお伝えするぞ!!（バレバレ？・）


カーセレクト画面をよく見ると、「ガッちゃん仕様MACHデモカー」の文字が……ということは!?

原作名場面 PICK-UP!

首都高では本物しか生き残れない!!



[illegible]

湾岸事典 **タイムアタックモードひとくちメモ：**アザーカーの有無（法則）が分かってくると、攻められるコーナー、攻められないコーナーが出てくる。ここからタイムを縮めるために、攻められるコーナーをきちんと走った上で、攻められないコーナーではアザーカーと遭遇するタイミングをしっかり計り、インへの切り込みを調節すること。少しでも速く走る努力をしたい。



世紀を越えた謎が解け、舞台は世界へ！

THE KING OF FIGHTERS 2001

IMPRESSION

『K.O.F.2001』をプレイしていて驚かされるのは、土地ごとに必ずマニアックなストライカー連続技の使い手が居ること。たまには遠くのゲーセンに足を伸ばしてはどうでしょう？ きっと新しい発見があると思いますよ！

今月はGCN杯関東大会決勝を完全リポート！ さらに！ 日ごろの対戦で「?」となる部分を解明したので、詳細をお伝えします！ 必見!!

ラオウ・[illegible]

GCN杯 関東大会リポート

『K.O.F.』の大規模大会といえばGCN杯（?）。熱気に満ちた1日を完全リポート。

冬の津田沼が燃えた!!

去る3月3日、JR津田沼駅北口を出て左手に見える「アミューズメントエース津田沼」にて、『K.O.F.2001』GCN杯関東大会の決勝が行なわれた。この大会は首都圏にある11店舗で予選を実施、それぞれ上位3名が決勝大会に出場できるというもの。当日は、狭き門をくぐり抜けた猛者たちが集い（欠場者はゼロ！）、ギャラリーも含めた野試合で大会開始前から大盛り上がり。大会のために対戦台6組が設置されるという気合いの入りっぷりだったのだ。いやはや脱帽です。



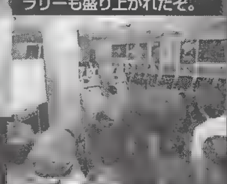
大会の舞台は、千葉県は船橋市のエース。座り込みたくなる素敵なゲーセンです。

栄光をつかんだのは……

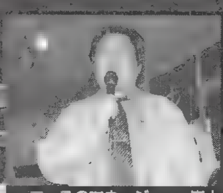
ルール説明の後、選手によるくじ引きが行なわれトーナメント表が完成。キャベツ氏とr[illegible]氏の超ハイレベルなゼロ回戦からスタートし、序盤から会場はヒートアップ。『K.O.F.2000』GCN杯の覇者、安藤氏をはじめとする優勝候補の数人が一回戦で次々に敗れるという波乱もあり、大会全体のレベルの高さがうかがえた。こうして、歓喜と失意、様々な感情が交錯する中、大きなトラブルも無く大会は進行。激戦を制したのは、ラビリンス代表の山ちゃん氏だ。危ない試合もあったが、おおむね安定した試合運びでほかのプレイヤーを圧倒していた。



並み居る強者たちを制し、GCN杯にその名を刻んだのは山ちゃん氏。おめでとう！



店内の一画が完全に大会スペースとなっていたため、ギャラリーも盛り上がれたぞ。



エースのマネージャー、峯木氏が開会宣言。大会のために尽力を惜しまぬナイス漢だ。

アルカディア「K.O.F.」チーム GCN杯奮闘記!?

今大会にはアルカディアのライター、ラオウ＆極限堂コンビも参戦。編集部では誰も極限堂に歯が立たず、彼の入賞は確実視されていたが……。



コネ（GCNさんのご厚意）で出場のラオウ。極限堂の冷たい視線に、少し悪いと思ってたり。



コイツが泣く子をもっと泣かせる極限堂だ。編集部では対戦拒否もあったり。

準優勝 教授

『運がよかった。マグレです』と謙そんしつつも、気合いの入ったチーム構成にはやり込みが感じられる。特にチョイのかく乱戦法が秀逸で、多くのプレーヤーを惑わせていた。

キム／チャン／チョイ／舞



優勝 山ちゃん

通常技でのけん制をうまく行ない、スキの無い立ち回りで相手を圧倒。相手が焦れてきたところへ正確に連続技を決めて勝利していた。また、『アルカディアの攻略は参考になります』との何ともうれしいコメントをいただいたぞ。

ハイデルン／キム／舞／セス



3位 ラオウ

山ちゃん氏のキムに一瞬で2タテされたが、その後の三位決定戦を何とか勝ち取って入賞。コメントは『山ちゃん氏には完敗です。悔しいけど入賞できてうれしいです』。

リョウ／ハイデルン／舞／セス



『K.O.F.2001』GCN杯基本ルール

- キャラクターの変更は不可だが、オーダーの変更は可。
- 同じ連続技がループする永久連続技は使用不可。
- フォクシーは使用禁止。

[illegible]
※各店舗での予選は、店舗によって多少ルールが異なっています。

ゲー箱 フォクシー使用禁止について [illegible]

大会データ

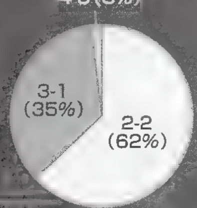
●エントリーキャラ使用率

1位	紅丸	(24%)
1位	セス	(24%)
3位	ハイデルン	(21%)
4位	リョウ	(18%)
5位	K'	(15%)
5位	ウィップ	(15%)

●ストライカーキャラ使用率

1位	舞	(65%)
2位	ヴァネッサ	(25%)
3位	セス	(24%)
4位	ラルフ	(20%)
5位	シャンフェイ	(10%)

●オーダー振り分け率



『K.O.F.2001』GCN杯 関東大会 決勝トーナメント

優勝 山ちゃん

- ハレごろ～：ラモン／アンヘル／ジョー／ヴァネッサ
- KOU：クラーク／紅丸／庵／セス
- ぎーちゅ@柏：セス／紅丸／K9999／ラルフ
- ネモ：鱗／セス／シャンフェイ／舞
- 地獄から来た安藤♥：アンディ／セス／舞／ヴァネッサ
- 大御所@柏：ラルフ／リョウ／舞／セス
- 仁：ウィップ／アテナ／メイ・リー／マリー
- ラオウ：リョウ／ハイデルン／舞／セス
- ケムまき@柏：ハイデルン／アンヘル／ユリ／舞
- FJ：シャンフェイ／メイ・リー／舞／セス
- 山ちゃん：ハイデルン／キム／舞／セス
- Hide：K'／リョウ／舞／セス
- ロール@柏：K'／庵／メイ・リー／舞
- b：リョウ／紅丸／ヴァネッサ／ラルフ
- セーラ@柏：リョウ／紅丸／ウィップ／ラルフ
- だべ：雛子／紅丸／ヴァネッサ／ラルフ
- 全日本八稚女連合みっち～：アテナ／ケンスウ／キング／舞

- 教授：キム／チャン／チョイ／舞
- ファイナルエージェント@柏：アンディ／セス／レオナ／舞
- コブラ・チョッパー：リョウ／テリー／ロバート／舞
- 舌打ち愛好会 ドラゴンラルフ書記：紅丸／セス／ヴァネッサ／ラルフ
- 雷獣&うどん：鱗／セス／ヴァネッサ／ラルフ
- Taka UD：K'／キム／アンヘル／舞
- ガンビ@柏：ウィップ／紅丸／ハイデルン／ヴァネッサ
- マウントデン：セス／ハイデルン／ヴァネッサ／舞
- イナズマ：舞／ウィップ／ハイデルン／ラルフ
- ONE：レオナ／ウィップ／チャン／舞
- 社長@柏：庵／紅丸／キム／舞
- キャベツ：京／K'／大門／舞
- Fortune：マリー／アンヘル／ヴァネッサ／舞
- サマソ：テリー／紅丸／ヴァネッサ／ラルフ
- カズヤ@柏：鱗／キング／舞／シャンフェイ
- セリス：ラルフ／ユリ／舞／セス
- 極限堂：K'／ハイデルン／舞／セス

大会テクニック&データ分析

大会の各種データを元に、主流となっているキャラやオーダーを検証してみた。

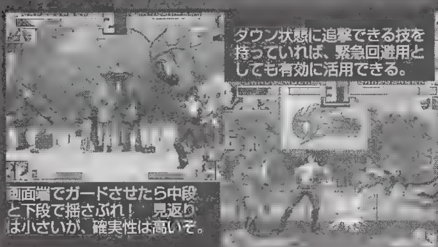
キャラとオーダーの傾向

まず、大会中で最も多く見られたのは、ストライカーによるガード崩し、およびダウン状態を引き起こす連係（連続技）が強烈な紅丸。大将に置き、ゲージを多くため込んだ状態で[illegible]わせていた。

それとは対照的に、舞を使う人が少なかったのは意外な結果。キャラを活かせるストライカーが紅丸と異なるため、チーム内に同居させると総合力が下がる、という理由で外した人が多いと思われる。

ストライカーでは、やはり舞の使用率が高かった。ヴァネッサとラルフの多さは、前述の紅丸連係によるところが大きい。セスに関しては、エントリーキャラを2人にする際、とりあえず舞と緊急回避用のセス、といった組み合わせで入れている人が多かった。

オーダーではエントリーキャラ2人が主流で、次いで3人。エントリーキャラ4人のプレイヤーも1人だけ居たぞ。



ダウン状態に追撃できる技を持っていれば、緊急回避用としても有効に活用できる。

画面端でガードさせたら中段と下段で揺さぶれ！ 見返りは小さいが、確実性は高いぞ。



ヴァネッサヒット中はコマンド投げが連続技に。欲張るなら強攻撃キャンセルから。

強力！ STヴァネッサ

今回の大会中で、紅丸を使ってるプレイヤー以外にも人気だったストライカーヴァネッサ。ここでは、その性能にスポットを当ててみよう。

まず、ヴァネッサの攻撃がヒットしたときはノックバックの無いのけぞりになる。ここに連続技としてコマンド投げを決めることができるぞ。

ヴァネッサの攻撃が最後までヒットした場合は、相手が受け身不能のダウンとなるため、ダウン状態を追撃できるウィップなどにも相性がいい。

そのほか、ガードさせた[illegible]も比較的長時間相手を固めてくれるので、画面端に追い込んだ際の連係を強化する手段として[illegible]。

GCN杯記念コラム

悲しみの極限堂 ～挫折と再起～

～発売当初～

アンディ／ハイデルン／STセスというチームで[illegible]を[illegible]り、連勝を[illegible]。

～2002年年頭～

[illegible]フォクシーに本格的に[illegible]され、フォクシー使いとなる。エントリーキャラはアンディとフォクシーに。

～1月下旬～

アンディの逃げジャンプDが当たらないキャラに勝てなくなる。「[illegible]はアンディー」[illegible]魂を捨てリョウ使いに。

～2月上旬～

無事に予選を通過。が、ここで心変わり。フォクシーを自らの手で屠るため（建前!? byラオウ）禁フォクシー同盟に加わり、キャラ変更。ST大門絡みの連続技にハマり、チームはロバート／ハイデルン／ST大門／ST舞となる。

～2月中旬～

[illegible]のためにある店舗予選へ行った際、山ちゃん氏のチームにロバートをやめさせられる。そこで某K'使いに惚れ、チームはK'／ハイデルン／ST舞／STセスの最終形へ。

～決勝～

[illegible]にひかれて了。実らず[illegible]

今月の格言

「[illegible]」

～第一部終幕～

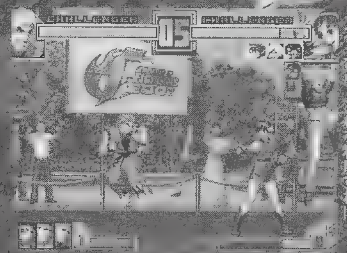
[illegible]のやり込みプレーヤーも[illegible]。ハレごろ～氏（ラモン）、だべ氏（雛子）、コブラ・チョッパー氏（ロバート）、キャベツ氏（京）、fortune氏（マリー）、カズヤ氏（キング）など[illegible]。どのプレイヤーも[illegible]でキャラクターを[illegible]、[illegible]プレイを[illegible]にした。大会中はもちろん、[illegible]試合の方も目が離せない[illegible]らしい1日だったぞ!!

ついにここまで来た!!

真説・ストライカー

Text：[illegible]

今回はストライカー自体の攻撃ではなく、ストライカーによって引き起こされるガード不能化現象を究明してみた。原理を理解し、新たな連係を作ってみよう。また、ストライカー[illegible]子の可能性にも注目だ!!



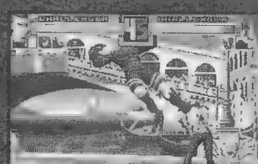
ストライカーによるガード不能化現象

誰しもが経験したであろうガード不能化現象の真相がついに判明。その原理を詳しく解説するぞ。連係のサンプルも用意したので参考にしてほしい。

「K.O.F.」シリーズのガードシステムは、各種動作に相手にガードポーズを取らせる判定（**以下：ガード発生判定**、攻撃判定とは別）があり、防御側がそれに対してガードポーズを取っているときに攻撃を受けるとガード、となっている。攻撃側がガード発生判定を無くすよう仕組みつつ攻撃を当てれば、相手はその攻撃にガードポーズを取れない＝ガード不能になるわけだ。

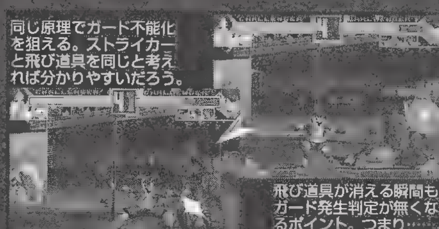
本作では、ストライカーが画面内に居る間は攻撃前、攻撃後に関係無くガード発生判定があるため、ストライカー自体がガード不能になることは無い。しかし、このガード発生判定が無くなる（ストライカーが画面外に消える）直前にプレイヤーが通常技を出すと、一緒にその通常技のガード発生判定も無くなる。つまりガード不能になるのだ。具体的な流れに関しては、左のカコミを参照してほしい。

なお、通常技とC＋D以外はガード発生判定判定が無くならないので、ガード不能化は不可能。また、便宜上「ストライカーが画面から消える」と表現しているが、見た目とガード発生判定が無くなるタイミングがずれているストライカーもいるので注意。



ストライカーによるガード不能化は発生の遅い技が狙いやすい。これで脚光を浴びるようになる技もある!?

同じ原理でガード不能化を狙える。ストライカーと飛び道具を同じと考えれば分かりやすいだろう。



飛び道具が消える瞬間も、ガード発生判定が無くなるポイント。つまり……。

ガード不能化の仕組みと基本的な流れ

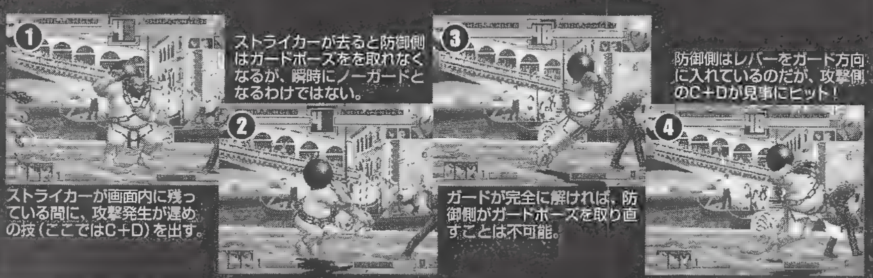
ガード不能化の条件は、右図の流れで攻撃を当てること。ストライカーが居る状態で攻撃を出すと、ストライカーが画面から消えた時点でその技のガード発生判定も無くなる。それにより、相手がガードポーズを取れなくなる＝ガード不能現象が起こるのだ。攻撃発生の早い技は右図の本体攻撃発動～本体攻撃ヒットの間が短く、タイミングを合わせるのが難しい。攻撃発生の遅いC+Dなどが狙いやすいぞ。

本体攻撃発動	ストライカー画面外へ	本体攻撃ヒット

実践編①：通常状態で狙う場合の流れ

もともとガードポーズを取っていた相手は、ストライカーが消えると同時にノーガード状態にはならない。それは、『K.O.F.』シリーズ独特の「ガードが解けていくモーション」があるからだ。ガード不能化の手順を守っていても、このモーション中に攻撃が当たった場合はガードされてしまうので注意。攻撃発生の遅い技を使って、右図の②～③をまたぎつつ当てないと、ガード不能にはならないぞ。

自分	本体攻撃発動	ストライカー画面外へ		本体攻撃ヒット
相手	ガード状態		ガード解け掛かり	通常（ノーガード）状態
写真	①		② ③	④



① ストライカーが画面内に残っている間に、攻撃発生が遅めの技（ここではC+D）を出す。

② ストライカーが去ると防御側はガードポーズをを取れなくなるが、瞬時にノーガードとなるわけではない。

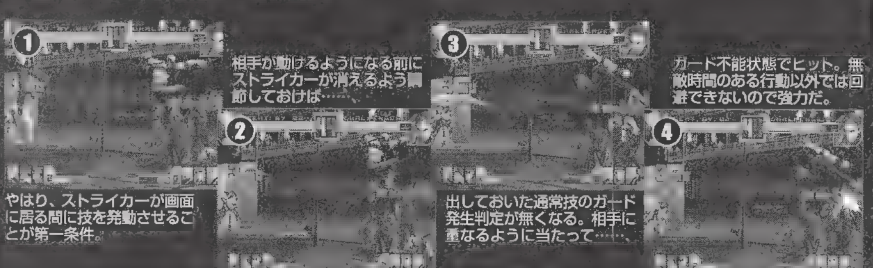
③ ガードが完全に解ければ、防御側がガードポーズを取り直すことは不可能。

④ 防御側はレバーをガード方向に入れているのだが、攻撃側のC+Dが見事にヒット！

実践編②：相手の起き上がりに狙う場合の流れ

相手がもともとガードガードポーズを取っていない状況（主に起き上がり、受け身、ダウンしない吹っ飛びなどの後）では、基本の流れさえ作ればガード不能になる。また、右図の④は攻撃判定の持続部分を重ねる形でもOKなので、攻撃発生の遅い技だけでなく、持続時間の長い技でも狙いやすいぞ。うまく調整すれば、ジャンプ攻撃やキャンセルできる通常技から連続技を狙うことも可能だ。

自分	本体攻撃発動	ストライカー画面外へ	本体攻撃ヒット
相手	ダウン～起き上がり途中		通常（ノーガード）状態
写真	①	②	③④



① やはり、ストライカーが画面に居る間に技を発動させることが第一条件。

② 相手が動けるようになる前にストライカーが消えるよう調節しておけば……、

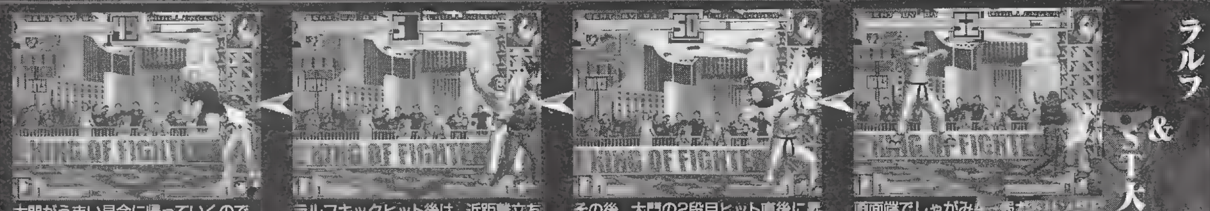
③ 出しておいた通常技のガード発生判定が無くなる。相手に重なるように当たって……、

④ ガード不能状態でヒット。無敵時間のある行動以外では回避できないので強力だ。

ゲー事典 **ガード不能化のポイント**：実践編②は、「ストライカーが画面外から消えた直後に相手が動けるようになる」のが理想的なタイミング。これに近ければ近いほど、通常技の性能や出すタイミングの条件が緩くなるぞ。また、起き上がる時間はキャラごとに時間が違うので、ダウンしない吹っ飛びの着地に狙う方が実戦的だ。これなら相手キャラに関係なく狙えるぞ。

驚異!! ストライカーガード不能連係集

ラルフ＆ST大門



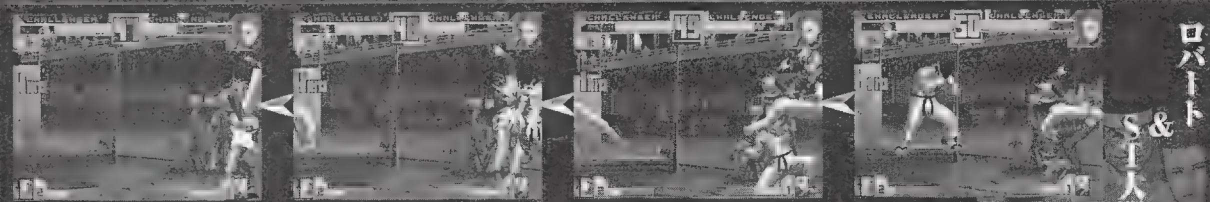
大門がうまい具合に帰っていくので、相手の着地に小or中ジャンプDなどを重ねればガード不能になるぞ。

ラルフキックヒット後は、近距離立ちAで追撃して相手を着地させよう。ダウン状態にしないのがポイントだ。

その後、大門の2段目ヒット直後に昇りジャンプC+Dをヒットさせ、着地後ワンテンポ待ってからラルフキック。

画面端でしゃがみ…タックとつなぎ、弱ガトリングアタックの3段目が当た…大門を呼ぶ

ロバート＆ST大門



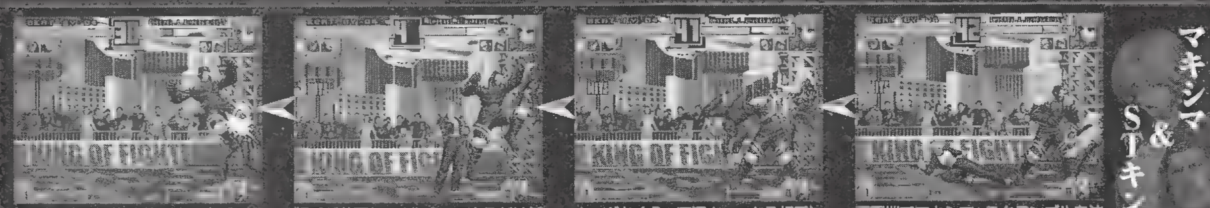
相手が受け身を取った場合は、近距離立ちDなどをガード不能にできるぞ。

落ちてきた相手を強龍牙で拾う。引き付けて2ヒットさせること。

大門の1段目ヒット直後にしゃがみC。そしてキャンセル強飛燕旋風脚だ。

画面端で弱飛燕旋風脚を当てた…段目が当たる直前…

マキシマ＆STキング



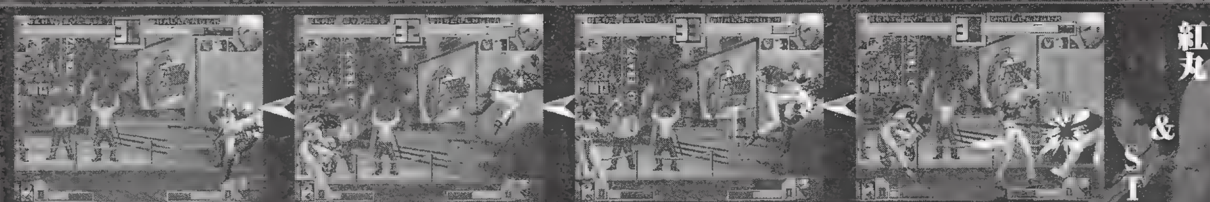
その後、相手の起き上がりに大ジャンプDを重ねていけばガード不能となる。ここから連続技をたたき込もう!!

相手が落下してきたら、できるだけ低い位置でブリッツキャノンを決める。もちろん、相手は受け身が取れない。

キングをくらって浮きつつある相手に近距離立ちAを数発当てる。当て過ぎると失敗するので欲張らないように。

画面端でマキシマ・スクランブルを決めたら、続くダブルボンバーの1段目ヒットと同時にキングを呼ぼう。

紅丸＆ST舞



相手の着地に重ねるようにC+Dを出しておけば、ガード不能になるぞ。

再び小or中ジャンプCで追撃する。1回目は下りで、2回目は昇りで出そう。

3発目がヒットした後、小or中ジャンプCを使って高い位置で追撃し……。

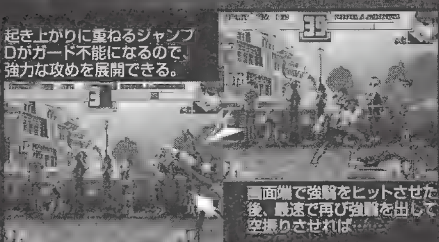
画面端でストライカー舞の攻撃がヒットしたら、ガード不能のチャンスだ

飛び道具での自作ガード不能

飛び道具系の技の中には、技後の硬直時間が短いなどの理由で、飛び道具のガード発生判定が残っている間に動けるようになるものがある。これらの技をストライカーの代わりに使えば、単体でガード不能連係を作ることが可能だ。

原理はストライカーを利用する場合とほぼ同じで、流れは「①飛び道具を出す→②①のガード判定が残っている間に技を出す→③①のガード発生判定が消える→④③で出した技がガード不能になる」。実践編①の形で狙うときは、相手のガードポーズが完全に解けないとガード不能にならない点も同様。

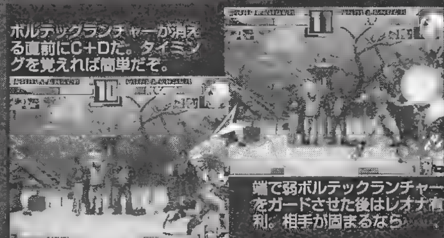
●庵の場合：強闇払後に狙えるが、左記のパターンはガード発生判定が消える前に起き上がられてしまう（実践編②の失敗形）キャラが多い。ガードさせた後などに、攻撃判定発生の遅いC+Dを使う（実践編②の形）方が狙いやすい!?



起き上がりに重ねるジャンプDがガード不能になるので、強力な攻めを展開できる。

画面端で強闇払をヒットさせた後、最速で再び強闇払を出して空振りさせれば…

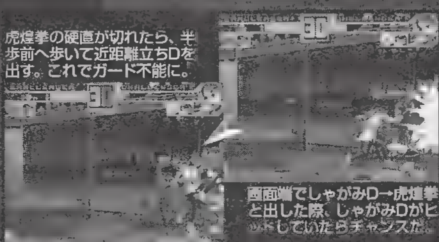
●レオナの場合：弱ボルテックランチャー後に可能。しゃがみ状態の相手に空振りした場合も狙うことはできる。左の写真ではC+Dを使っているが、ジャンプC+Dでも可能だ。実戦ではこちらの方が決めやすいかもしれない。



ボルテックランチャーが消える直前にC+Dだ。タイミングを覚えれば簡単だぞ。

端で弱ボルテックランチャーをガードさせた後はレオナ有利。相手が固まるなら…

●ユリの場合：虎煌拳後に可能。左記の連係は相手が受け身を取ることを前提としているが、起き上がりが早いキャラに対しては、同じ連係内容で受け身を取られなかった場合もヒットさせられる。

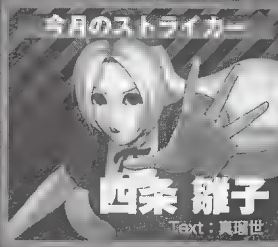


虎煌拳の硬直が切れたら、半歩前へ歩いて近距離立ちDを出す。これでガード不能に。

画面端でしゃがみD→虎煌拳と出した際、しゃがみDがヒットしていたらチャンスだ。

ガード不能の注意点：実践編①は、タイミングを合わせて攻撃発生の遅い技を出さなくてはならないため、相手が暴れると簡単に割り込まれてしまう。また、防御側は立ちとしゃがみを切り替えることでガードポーズを持続させることができ、その場合はもちろんガード不能にはならない。狙い過ぎて自滅しないように注意したい。

今月のストライカー 四条雛子



Text：真理世

[illegible]攻撃補助役として活躍してほしいストライカーが居る。四条雛子だ。その特徴は以下の通りとなっている。

I：出現位置が完全に自キャラの位置に対応している

呼び出し時の自キャラの位置から攻撃を始めるタイプなので、キャンセルストライカーを使った連係が安定する。

II：2段目以降、相手はガード段の切り替えが不可能

例えば、相手が2段目を立ちガードした場合、雛子の攻撃が終了するまで相手はしゃがみガードに切り替えられない。ここで下段攻撃を仕掛ければ、確実にヒットするぞ。

III：最後までヒットした後は基本的に連撃できないが、最後の1段が当たらないようにすれば地上で連続技を狙える

ダッシュで相手を押したり、めくりジャンプ攻撃を決めたりして、雛子の攻撃が相手を外すようにすればOKだ。

IV：画面端だとIIIの地上連続技を狙いやすい

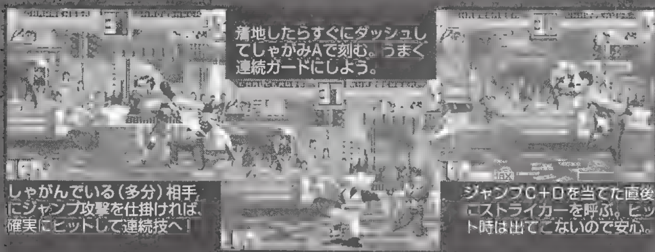
雛子は攻撃しつつ前進するため、画面端だと相手をすり抜けて画面外に行ってしまうことが多い。もちろん最後の1段が空振りするので、地上連続技を狙えるのだ。

活用例① ガード崩し

●ジャンプC+D(→BC同時押し)→ダッシュしゃがみA→ジャンプ攻撃

これはIIの性質を利用した連係。ダッシュしゃがみAを刻むことで、ジャンプC+Dから雛子の攻撃までを連続ガードにできれば仕込みは成功だ。

ここから崩しにかかる。といっても、ほとんどの場合相手はしゃがみガードしているはずなので、ジャンプ攻撃を仕掛ければOK。確実にヒットする。[illegible]雛子の攻撃のラスト1段と同時にジャンプ攻撃をヒットさせること。早めに当てると雛子の攻撃によって追撃できなくなってしまうからだ。



着地したらすぐにダッシュしてしゃがみAで刻む。うまく連続ガードにしよう。

しゃがんでいる(多分)相手にジャンプ攻撃を仕掛ければ、確実にヒットして連続技へ！

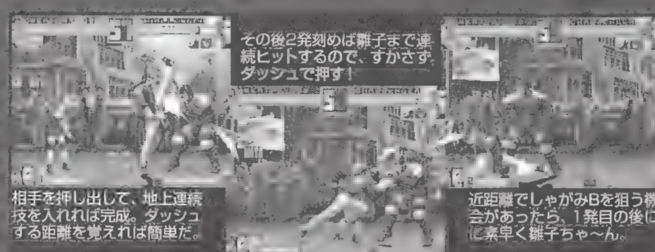
ジャンプC+Dを当てた直後にストライカーを呼ぶ。ヒット時は出てこないので安心。

活用例② 連続技&連係強化

●弱攻撃×3(1発目後にBC同時押し)→ダッシュ

IIIの性質を利用したのがこの連係。弱攻撃を当てた直後に素早くBC同時押しして雛子を呼び出し、そのまま弱攻撃を2発つなげば、雛子まで連続ヒットする。[illegible]ダッシュで相手を押して雛子の攻撃(ラスト1段)を空振りさせ、地上連続技を狙おう。

この連係は、弱攻撃(しゃがみB)のヒットを確認してから狙うことはできないが、ガードされていた場合は活用例①と同様にジャンプ攻撃でのガード崩しを狙いやすい[illegible]。



その後2発刻めば雛子まで連続ヒットするので、すかさずダッシュで押す！

相手を押し出して、地上連続技を入れれば完成。ダッシュする距離を覚えれば簡単だ。

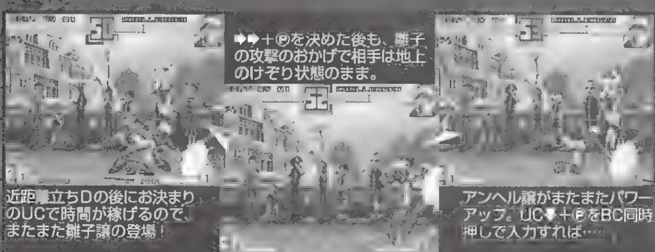
近距離でしゃがみBを狙う機会があったら、1発目の後に素早く雛子ちゃ～ん。

活用例③ 画面端連続技

●(アンヘルで)(近距離立ちD→➡+B(1段目)→⬆+Ⓚ・A→UC(⬆+Ⓚ→⬇+BC同時押し→➡➡+Ⓟ)×n

※UC＝アンチェイン。UC絡みの技はコマンドで表記。

[illegible]技の一つがコレ(画面端限定)。前号で紹介したUC⬇+ⓅをBC同時押しで入力することで雛子を呼び、UC➡➡+Ⓟの後に近距離立ちDへ[illegible]。次の連続技中に再度雛子を呼び出せるため、パワーゲージのある限りループするわけだ。この連続技は相手キャラ限定だが、エントリーキャラ2人以下なら即死クラスの連続技となるぞ。



➡➡+Ⓟを決めた後も、雛子の攻撃のおかげで相手は地上のけぞり状態のまま。

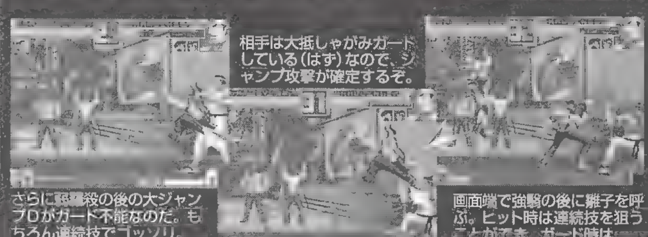
近距離立ちDの後にお決まりのUCで時間が稼げるので、またまた雛子譲の登場！

アンヘル譲がまたまたパワーアップ。UC⬇+ⓅをBC同時押しで入力すれば…

鋼&ST雛子 ガード不能集大成

●(画面端で)強鋼(ガードさせる)(→BC同時押し)→遠距離立ちA→ジャンプD→近距離立ちA→近距離立ちD→[illegible]→前方大ジャンプD(ガード不能)→地上連続技

以前紹介した鱗+ジャンプ攻撃連係の応用版。ストライカー雛子は相手がガード段を切り替えられない性質を持つため、相手がしゃがみガードしていた場合にジャンプ攻撃が確定する。さらにそこから86ページで紹介したガード不能現象が狙えるので強力！



相手は大抵しゃがみガードしている(はず)なので、ジャンプ攻撃が確定するぞ。

さらに[illegible]の後の大ジャンプDがガード不能なのだ。もちろん連続技でゴッソリ。

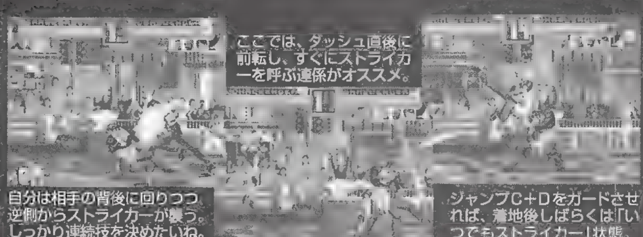
画面端で強鋼の後に雛子を呼ぶ。ヒット時は連続技を狙うことができ、ガード時は…

続々・いつでもストライカー

前回で紹介した「いつでもストライカー現象」の実戦的(?)な使い方を一つ紹介しよう。それはズバリ……、

●ジャンプC+D→ダッシュ前転(直後にBC同時押し)

ジャンプC+Dのガード硬直の長さを利用し、着地後にダッシュ前転で相手の背後へ回りつつストライカーを呼ぶというもの。奇襲効果が高いことはもちろん、ストライカーが相手の背後から襲う形になるため、相手の攻撃につぶされにくいのが特徴。



ここでは、ダッシュ直後に前転し、すぐにストライカーを呼ぶ連係がオススメ。

自分は相手の背後に回りつつ逆側からストライカーが襲う。しっかり連続技を決めたいね。

ジャンプC+Dをガードさせれば、着地後しばらくは「いつでもストライカー」状態。

ゲー事典 補足：活用例③の連続技は、立ちヒット時【鋼、大門、ラルフ、クラーク、テリー、タクマ、ケンスウ、チャン】、しゃがみヒット時【京、紅丸、大門、真吾、K'、庵、ラルフ、クラーク、テリー、リョウ、ロバート、クーラ、[illegible]

レア機体が続々と登場!

VO4 インプレッション

固定パートナーが居ないので、デフォルトAIと組んで対戦する日々。AI機体の"引き"によって一喜一憂してますが、皆さんはどのAI機体がお気に入りでしょう? 巷ではライデンE2がくると喜び、マイザーΔがくると嘆いているようですが。ちなみに私はテムジン747 Aがお気に入りです。なんかほかのデフォルトAIと比べてかなり強いような……。かといって、ほかのAI機体が来ても勝利をあきらめるわけではありません。それはそれでAI機体をフォローする楽しみがありますから。

そんなわけで、テムジン747Aのカードを新たに作りAI値を上げてる次第であります。デフォルトAI値がほかの機体より高いだけかもしれませんが、最強のパートナーとして成長してくれることを願ってます。

※本稿ではレフトウエポンを「LW」、ライトウエポンを「RW」、センターウエポンを「CW」と表記しています。

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

4

"FORCE"



バージョンアップでレア機体が続々登場。しかし、いきなり支給されても、扱い方が分からなくては勝率を落としてしまうことにもなりかねない。そこで今回は、まだ掲載していないレア機体を一挙に紹介!! それと同時に戦闘テクニックもレクチャーするので、これを読んで腕を磨き、最強タッグを目指そう!! Text：HL



ヒット率を向上させろ!!

2on2戦闘テクニック Part 2

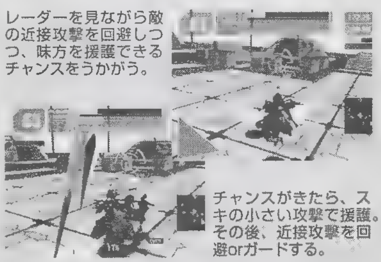
射撃のヒット率を上げるには、相手にこちらを意識させないことが重要となってくる。ダブルロックやノーロックを駆使して敵を撃破せよ。

ダブルロックで敵を攻撃する際は、被弾を防ぐためにももう一方の敵の動きを把握していなければならない。そんなとき、思い切ってターゲットではない敵の近接間合いに踏み込んでみよう。この距離における敵の攻撃はすべて近接攻撃(ノーロック状態、一部の攻撃を除く)になり、レーダーを見ていればほとんど回避できるからだ。敵の得意な間合いで射撃されるよりも安全といえよう。

攻撃力が高い機体は、相手に警戒されて攻撃をヒットさせることが難しい。相手はロックオンアラートを見ていて、こちらがロックすると向き直してくるのだ。そんな状況を打破するためにも、相手に警戒されない「ノーロック射撃」の技術を身に付けたい。

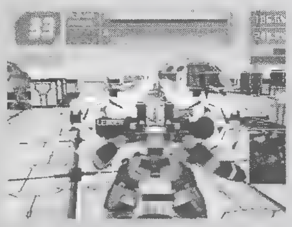
これはレーザー系の攻撃を持つ機体全般に利用できる技術。要はロックしていない敵をロックしているときのように狙えばいいのだが、注意点がいくつかある。それはロックしている方の敵の高度(ジャンプや地形の影響)に気を付けるということと、旋回行動が普段より早くなるときがあるということだ。

そして、ノーロックは近接戦闘においても利用することができる。近接間合いでは基本的に射撃ができないが、ノーロック状態にすれば可能なのだ。回り込み近接攻撃をガードでキャンセルしてからロックを外して射撃したり、ジャンプで向き直してからすかさずロックを外して射撃したりすると効果的。

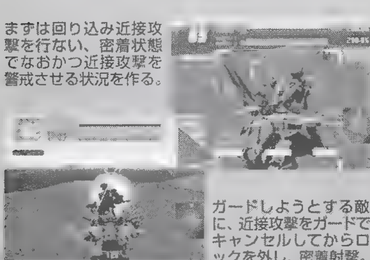


レーダーを見ながら敵の近接攻撃を回避しつつ、味方を援護できるチャンスをうかがう。

チャンスがきたら、スキの小さい攻撃で援護。その後、近接攻撃を回避orガードする。



ノーロック射撃を狙うとき、ロックしている敵が画面内に居ないと旋回が早くなる。



まずは回り込み近接攻撃を行ない、密着状態でなおかつ近接攻撃を警戒させる状況を作る。

ガードしようとする敵に、近接攻撃をガードでキャンセルしてからロックを外し、密着射撃。

VO4全国大会 レギュレーション決定!

※予選開催店舗は126ページに掲載!!

<大会設定>

- 90秒2本先取。ドローの場合は再戦。
- ステージはランダムセレクト。
- チームリーダー選択は無し。
- 「エキシビジョンモード」(カードの読み込みは行なうが、書き込みは行なわないモード)にて行ないます。出撃可能回数は減りません。戦績などは一切記録されません。

<大会ルール>

- 2on2大会のため、原則2人1組のチームで参加。
- 予選エントリー料は1チーム¥200とします。
- 予選の参加申し込みは、各予選店舗に用意してある専用の申し込み用紙に必要事項を記入して参加希望店舗にお持ちください。申し込み期限などは各店舗にお問い合わせください。
- 予選(各店舗)はトーナメント形式で行ない、上位入賞者はエリア大会(各店舗)出場権を得られます。
- エリア大会(各店舗)はトーナメント形式で行ない、上位入賞者は本選(セガ本社)出場権を得られます。
- 本選(セガ本社)は16チーム(予定)のトーナメント形式でベスト4(予定)まで絞り込み、最終決戦をリーグ戦(総当たり)で行ないます。
- 予選、エリア大会、本選の試合中は、機体(同系統であっても)などを変更できません。
- 予選、エリア大会、本選それぞれで使用する機体が変わってもOK(同系統に限る)。
- 予選、エリア大会、本選それぞれで、申請通りにメンバーがそろわない場合は失格となります。
- 一つの店舗でエリア大会出場権を獲得したプレイヤーは他の店舗の予選に出場することはできません。出場した場合は失格とし、準優勝チームを繰り上げとします。
- エリア大会、本選開始前に「チーム名」、「二人のプレイヤー名」、「それぞれが使用するバーチャロイド名(系統ではなく、明確な機体名)」を再確認させていただきます。
- ライセンスカード使用を推奨。使用しない場合は、デフォルトキャラでの参加となります(カードを忘れた場合も同様)。
- AIカードは使用不可。
- カードが途中で破損し、替えの同キャラカードが無い場合は、デフォルト機体を使用していただきます。
- カードのリードエラーなどで、不本意な機体でゲームがスタートした場合は、再試合を許可します。ただし、ステージはランダムですので変更の恐れがあります。
- 試合中にレバーなどの故障があった場合は修理完了後、各チームの勝ち本数のみ維持して再戦。ただし、ステージはランダムですので変更の恐れがあります。

主要攻撃ピックアップ



- 立ちLW：スタン効果を持つ電磁ボムを投射する。近付いてきた敵に狙う。
- 立ちCW：直線軌道でボムを射出。敵をオートロック不能にする。
- 歩きRW：性能がいいので、けん制攻撃としてかなりの効果を発揮する。
- しゃがみLW：ボムが山なりに飛んでいき、着地後は地面を転がっていく。
- しゃがみCW：ある程度誘導性のあるボムが跳ねながら敵に向かっていく。
- しゃがみRW：ヒット時に相手の機動力を低下させる効果がある。
- LW+ターボ：威力が高く判定の強い大型電磁ボムを蹴り上げる。援護攻撃に。
- CW+ターボ：軌道はしゃがみCWとほぼ同様。相手をオートロック不能にする。
- 前ダッシュRW：近付いてくる敵は、この攻撃で追い払っていくといい。



RVR-81-X

アファームド系にしては珍しく中間距離を得意とするタイプX型。その武器群から見ても、かなりクセのある機体だ。

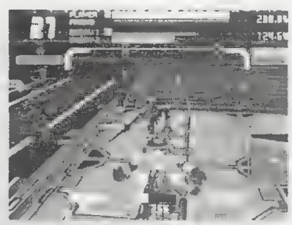
機体解説

アファームド・J タイプX

このタイプX型は、すべての武器がほかのアファームド系と一線を画すものとなっている。RWにはリングレーザー、CWには直線軌道で飛ぶ高威力ボム、LWには電磁ボムと、どれもうまく扱うには一工夫必要なものばかりだ。

基本戦術は、これらの武器の中でもかなり扱いやすく性能のいいRWを中間距離から撃っていくこと。アファームド系にしては防御力が低いので、離れた位置から手堅く戦っていく方がいい。ただし、RWは武器ゲージ消費量が大きめなので、誘導性のあるしゃがみCWや中間距離での誘導性が高いしゃがみLWも交ぜていこう。武器ゲージを温存しつつ、バリエーション豊かな戦術を展開していきたい。

援護攻撃としては、LW+ターボとジャンプLW+ターボが扱いやすい。これらの攻撃は爆風が大きく威力も高いので、スキを突かれない状況を作ったらどんどん撃っていこう。また、立ちCWも相手の行動の先に置いておく感じでそこそこ使っていける。

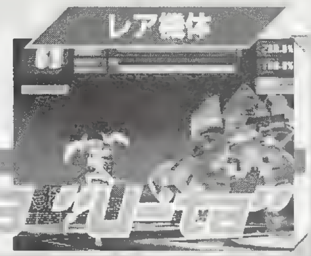


空中前ダッシュCWで、相手のダッシュ攻撃のスキを突いていこう。

主要攻撃ピックアップ



- 立ちLW：チェーンソーを投げ付ける攻撃。援護や目の前に居る敵のスキに。
- 立ちCW：4発同時にミサイルを撃つ。相手をオートロック不能にする。
- 歩きRW：ホーミング性能、相殺能力、判定に優れた攻撃。
- LW+ターボ：フリーになったときに援護として撃っていこう。威力は高めだ。
- しゃがみCW：山なりの軌道でミサイルを射出。障害物を挟んだときの援護に。
- しゃがみRW：射程が短めだが、ヒットすれば相手の機動力を低下させる。
- 前ダッシュLW：相手のスキを突くときや、奇襲として近距離で撃つと効果大。
- CW+ターボ：高威力なミサイル。立ちCW同様、相手をオートロック不能に。
- 前ダッシュRW：スキを突く攻撃として、LWの武器ゲージが無いときに代用。



VOX U-303 "U-ta"

どことなく怪しげな風貌のU-ta型は、光学迷彩機能を持つ。相手の機能に異常を引き起こす武器が多いのも特徴の一つだ。

機体解説

VOX U-303 "U-ta"

この機体特有のRWは、ホーミング性能がそこそこあり相殺能力も高め。VOX系の中ではダントツで使いやすい。そこで基本戦術は、このRWの武器性能を活かした中間距離からの攻めを軸として組み立てていくことになる。

まずけん制として歩きRWを連射し、RWの武器ゲージの回復とバリエーションを増やす意味でCWを適度に撃っていく。その際、こちらを見ていない敵に対しては、ダメージが高めのLWやLW+ターボ、CW+ターボなどを狙っていくようにしよう。

近距離では何かと分が悪いので、相手が近付いてきたらRWでけん制しながら距離を離すことを心掛けた方がいい。それを嫌って強引にダッシュ攻撃などを仕掛けてきた場合は、LWがスキを狙う攻撃として役に立つ。自機の前方でスキを見せた場合は立ちLW、そのほかの場合は空中前ダッシュLW、という使い分けをしていこう。特に後者は自機のほぼ真下にも攻撃できるので、かなり優秀な攻撃だ。



せっかくの光学迷彩機能も、対戦ではあまり役に立たないのが残念だ。

主要攻撃ピックアップ



跳ねるような軌道で進んでいく。メオラ型より若干使いやすい。

スタン効果のある攻撃を仕掛ける。援護射撃として使おう。

けん制の要となる攻撃。対峙している敵に効果を発揮する。

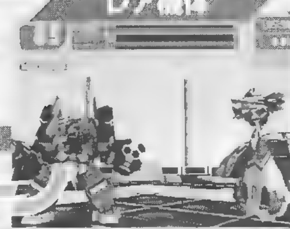
敵のスキを突く攻撃として最適。威力もそこそこだ。

巨大なフロート・セルを1発撃ち出す。威力は高めだ。

敵のスキを突く使い方のほか、奇襲としても使っていける。

XBV-821f-N

レア機体



メオラ型の女性型だけに、戦い方もメオラ型と同じ。ただ、微妙な変更点はあるので、それがどう影響を及ぼすのか気になるところだ。

機体解説

バル・メ・リーノ

メオラ型との違いは、しゃがみLWのフロート・セルが地面を跳ねるような軌道になったことと、CW+ターボの攻撃形態が変わったこと。リーノ型のCW+ターボは、巨大なフロート・セルを1発撃つ攻撃となっている。

ただ、この変更点が基本戦術に影響することは無い。ということで、やはり狙っていくべきは誘導性が高く威力も高いリフレクション・モード。普段は、RWやしゃがみCWなどでけん制しながらリフレクション・モードの設置をしていき、設置が完了したら障害物を挟んだ状態やジャンプした状態から発動していこう。

主要攻撃ピックアップ



けん制として使う。E.R.L切り離しから狙うと効果的。

敵の頭上から無数のビーム弾を放つ。援護攻撃として使おう。

リーノ型同様、けん制として活躍する。判定は大きめだ。

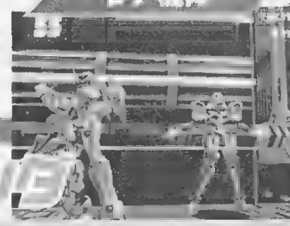
敵のスキを突いたり、スキの小ささから奇襲として撃っていく。

敵に近付きながら撃つので、チスタ型よりヒットさせやすい。

近接戦闘では、攻撃範囲の広いこの攻撃が役に立つ。

XBV-821f-C

レア機体



内股でクネクネした動きがいかにも女性(?)らしい機体。あらゆるモーションに怪しさを感じるが、特に完全撃破時の勝利ポーズは必見だ!!

機体解説

バル・ミ・ランダ

ランダ型のCW+ターボは、切り離した腕が相手に近付きながらビーム弾を放っていく攻撃で、チスタ型よりも使い勝手はいい。また、LWの武器ゲージ消費量が増加しているのも見逃せない変更点だ。

ランダ型の基本戦術は、RWとLWでけん制しつつ、CWとしゃがみCWで援護をしていくというもの。チスタ型の戦術とあまり変わらないが、これらに加え、フリーの状態になったらCW+ターボを狙っていくといい。全体的に威力が低いので、腕を切り離しながらけん制し、大ダメージを与えるリフレクション・モードを狙っていくのもありだ。

主要攻撃ピックアップ



けん制として使っていけるが、武器ゲージ消費量はやや大きめ。

自機の頭上から無数のビーム弾を放つ。ヒット率は低い。

フロート・セルの軌道が地面を跳ねるように変化。

相手のスキを突く攻撃として重宝する。空中前ダッシュでも可。

4本のレーザーを射出する。この攻撃の使い方が重要だ。

敵のスキを突くときに使う。弾速が速くヒットさせやすい。

XBV-821f-E

レア機体



ティグラ型の主力だったCW+ターボが変更されたため、"一発"が無くなってしまった。戦術的にもそれを補う工夫が必要だぞ。

機体解説

バル・セ・リムゾ

リムゾ型のCW+ターボは、『オラタン』のシュタインボックのCWをほうふつさせる角度を変えた4方向レーザー。ティグラ型と比べて威力は劣るが、広範囲をカバーできるので若干ヒットさせやすい。これを活かし、ティグラ型とは違った戦術を確立しよう。

ティグラ型ではCW+ターボを援護射撃としてのみ使っていたのに対し、リーノ型のそれは汎用性がある。もちろん援護としても使えるが、自機からや切り離した腕からRWとLWのけん制で敵を動かし、その回避行動にCW+ターボを合わせていく、といった戦術も効果的だ。

バージョンCも既に定着した今日。どのキャラも、持てる能力を最大限に活かし切る戦術が確立されてきた。そんな中、さまざまな機能を搭載したPS2版でちょっとした発見もあった。今号では、最終段階に突入した戦術とともに、PS2版からデビューする人のための初級攻略なども取り上げていこう。

戦術は、既に最後のツメに突入!?

Virtua Fighter 4
バーチャファイター4

インプレッション

初心者から中級者、上級者まで幅広く受け入れるだけの懐の深さを持った本作。どのレベルでも目の前に分かりやすい課題が存在し、乗り越えるやりがいを生んでくれている。勇気を持って始めれば、『バーチャ』は必ず応えてくれるハズだ！

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです。
記事中のフレーム数値や有利／不利といった状況などは、編集部調べによるものです。

受け身のタイミングを極めろ！

ジャスト受け身のコンボ回避能力

受け身は、タイミング次第でかなりの回避能力を発揮することが分かってきた。確定だと思っていたコンボが、実は回避可能だった、ということも……。

Text：ちゃっきー

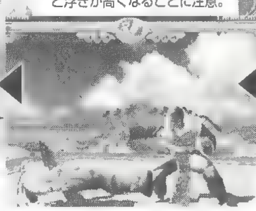
PS2版にあるトレーニングモードでCPUに受け身を取らせる設定をすると、ほとんどの状況でベストタイミングの受け身を取ってくれる。これで実験してみると、確定と思われていたコンボが意外に回避されてしまう。これに気付いた人も多いことだろう。実はこれ、PS2版だけでなく、アーケードの対戦でも再現することが可能だ。

注意したいのは、バウンドコンボ中に受け身の受け付け範囲外でボタンを入力すると、浮き直しが少し高くなってしまうこと。このため、ボタン連打で受け身を入力してはダメ。まずは回避可能なポイントを覚え、1回の目押し入力で受け身を狙うことを意識しよう。もちろん、入力タイミング自体もかなりシビア。難度は高いが、成功すれば受けるダメージを抑えられる上、反撃のチャンスになる。ぜひともマスターしたい。

下の表では、一般的に使われるもので回避できるコンボをまとめてみた。これを参考にし、ジャスト受け身に挑戦してみてほしい。これ以外にも、回避できる可能性があるものはあるかも……。怪しげなヒットの仕方をするコンボがあったら、試してみよう。



たたき付けからのバウンドコンボには、ジャストの受け身でかわせるものが多く見られる。



直後の追い打ちはバウンド扱い。ここで受け身を入力すると浮きが高くなることに注意。

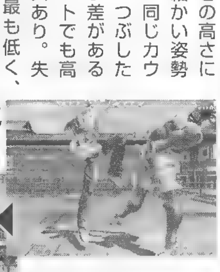


ベストのタイミングで受け身を入力すれば、ギリギリのバウンドコンボを回避できるぞ。

アキラ	靠山壁(⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ)→躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)→冲捶(➡Ⓟ)→馬歩衝靠(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)→白虎双掌打(⬇⇦⇨Ⓟ)
対象キャラ：軽量級　完全に確定しているのは馬歩衝靠まで。最後の白虎双掌打は受け身で回避することが可能だ。	
ジャッキー	スピンヒールソード(⇦Ⓚ+Ⓖ)→スクァトストレート(⇩Ⓟ)→ミドルスピンキック(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)
対象キャラ：ジャッキー　足位置平行スタートの代表的なコンボ。確定で決まるのは、ラウまでということになる。	
ジャッキー	スピンヒールソード(⇦Ⓚ+Ⓖ)→スクァトストレート(⇩Ⓟ)→ステップインミドルセカンド(⇧ⓀⓀ)
対象キャラ：アキラ　足位置ハの字スタートのコンボ。アキラならステップインミドルセカンドを1発目でかわせる。	
サラ	ドラゴンスマッシュキャノン(⇧Ⓚ)→セットアップコンビネーション(⇧ⓅⓀ)→カットインパンチ(Ⓟ)→ドラゴンスマッシュキャノン
対象キャラ：中量級　中量級は、始動技がノーマルヒットなら最後のドラゴンスマッシュキャノンを回避できる。ニーキック始動も同じ。	
ラウ	虎槍掌(⇦⇨Ⓟ)→掃冲拳(⇩Ⓟ)→連環虎燕掌(⬇⇧ⓅⓅ+Ⓚ)
対象キャラ：重量級　足位置ハの字スタートのコンボ。重量級は、連環虎燕掌の1発目を回避することが可能。	
ラウ	双虎烈破(⇧Ⓟ+Ⓚ)→連掌転身掃脚(⇧ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)
対象キャラ：アキラほか　連掌転身掃脚の最後がバウンド気味に当たっているケースでは、受け身で回避できる。	
パイ	裏圏捶(⇦Ⓟ)→冲拳(Ⓟ)→連環転身掃脚(ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)
対象キャラ：中量級　レイ・フェイ以降は、最後の1発が確定していない。もちろん、立ちⓅを省けば確定になる。	
シュン	挑腕撩拳(⇩⇧⇨Ⓟ)→連撃顎手(⇦⇨ⓅⓅⓅ)→仰飲杯手(⇧Ⓟ)
対象キャラ：中量級　足位置平行、ノーマルヒットの場合、カゲ以外の中量級は仰飲杯手をかわせる。背後ヒット時は確定。	
リオン	疾歩昇穿手(⬇⇨Ⓟ)→後蹴腿(⇦⇦Ⓚ)→背身尖掌(敵が背後Ⓟ+Ⓚ)→勾手提膝(⇨Ⓚ)
対象キャラ：重量級　重量級には、勾手提膝が確定しない。しゃがみカウンター、足位置平行始動は、アキラも回避可能。	
レイ・フェイ	排山倒海(⇧Ⓟ+Ⓖ)→斜天連掌(⇧⇧ⓅⓅ)→側端脚(Ⓚ+Ⓖ)
対象キャラ：中量級　ジャッキー以降は側端脚を回避可能。ほかの中量級も、レイ・フェイがミスすれば斜天連掌の2発目を回避できる。	

浮きの高さに関する注意点

技ヒット時の浮きの高さには、くらった側の細かい姿勢の違いが影響する。同じカウンターヒットでも、つぶした技によって少しずつ差があるほか、ノーマルヒットでも高さに差が出るケースあり。失敗避け中ヒットは最も低く、前後ダッシュがその次、通常のノーマルヒットが最も浮きが高い。浮かせ技をノーガードの相手にヒットさせれば入るが、避け中に当たった場合は入らない、というコンボも数多くあるので注意しよう。



例えば、ニーキック(⇨Ⓚ)・ダブルパンチニーキック(ⓅⓅⓀ)というコンボ。



重量級の避けにニーキックが当たった場合、避けの方向や足位置によっては入らない。

VF事典 **浮きの高さについて**：ノーマルヒット時に見られる高さの違いは、かなり重要。さらに細かいところでは、同じ失敗避け中ヒットでも避け方向によって変わるケースが確認されている。手堅くいくなら、すべての状況で入るコンボを選択していこう。また、しゃがみガードに浮かせ技がヒットした場合でも、しゃがむ途中であれば浮きの高さが少し高くなったりする。

ダメージ補正一覧

地上ヒット	通常	ノーガード状態および避け、ダッシュ中などにヒットした打撃技は、補正の影響を全く受けない。データ通り、1.0倍のダメージが加算される。
地上ヒット	カウンター	相手の打撃技・投げ技・当て身技の出始めから攻撃判定が消失するまでにこちらの打撃技がヒットすると、カウンターヒット扱いとなる。ダメージは1.5倍。
地上ヒット	硬化カウンター	相手の打撃技・投げ技・当て身技の攻撃判定が消失してから、硬直が解けるまでにこちらの打撃技がヒットすると、硬化カウンター扱い。ダメージは1.25倍である。ただし、硬直の最後の1フレームのみ、硬化カウンターにならないことに注意。
地上ヒット	ガードハーフ	しゃがみガード中の相手に「特定の中段攻撃」がヒットするとガードハーフとなり、ダメージは0.5倍に減少する。特定の中段攻撃とは、よろけを発生させるヒジ系・ミドルキック系がほとんどだが、ジャッキーやサラのサマーソルトキック（⬃Ⓚ）など、いくつかの例外もある。
空中ヒット	通常	空中の相手にヒットした打撃技は、ダメージが本来の0.8倍。
空中ヒット	空中コンボ	空中コンボ中に当てた打撃技は、3ヒット目以降、1ヒットごとに0.8倍ずつの補正を受ける。ただし、これには空中ヒットの補正も加味されるため、実際には1～2ヒット目が0.8倍、3ヒット目が0.64倍、4ヒット目が0.512倍……と覚えた方がいい。なお、補正によって端数が出た場合、小数点以下は切り捨てとなる。
空中ヒット	壁ヒット	空中コンボなどの最中に壁ヒットすると、以降の打撃技は0.8倍の補正（1回のみ適用）を受ける。全く同じ空中コンボでも、途中で壁に当たるとダメージが低くなるのはこの理由による。
ダウン中ヒット	ダウン攻撃	ダウン攻撃のダメージ補正も、空中コンボの延長と考えればいい。3ヒット目以降は1ヒットごとに0.8倍ずつの補正を受ける（空中ヒットの補正は解除されるので、3ヒット目で0.64倍にはならない）。また、アオイのダウン投げは4ヒット目からダメージ補正が適用される。
ダウン中ヒット	バウンドコンボ	ダウン攻撃を除く打撃技がダウン中の相手にヒットすると、ダメージは0.5倍。3ヒット目以降はさらに0.8倍ずつの補正がかかる。
崩れダウン各種		頭崩れ・腹崩れ中にヒットした打撃技は1.0倍、足崩れ中にヒットした打撃技は0.5倍の補正（2ヒット目以降は空中コンボと同様）。

コンボのダメージを計算しよう

ダメージの補正について

空中コンボなどのダメージを正確に計算するために必要なのが、ダメージの補正に関する知識。まずは左の表を見て、その基本法則を把握しておこう。

Text：善之字元帥

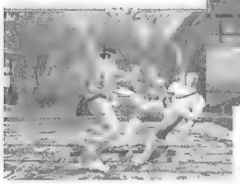
特殊な補正

ここでは、表の例に当てはまらない例外的なダメージ補正について紹介しよう。

まずは、バウンドの瞬間に打撃技がヒットするケース。例えば、ジャッキーのスピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）→しゃがみⓅ→ニーキック（⇨Ⓚ）は、基本法則通りに計算すると、**30+9×0.5+30×0.8＝58**になるはず。だが、実際にはヒザの部分に空中およびバウンド中の補正がかからないため、総ダメージは64になる。こういった例はほかにもいくつか確認されており、中には技本来のダメージよりも大きい数値が算出されるコンボも……。

また、このほかに補正の計算式が当てはまらない例としては、アキラの鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）や修羅覇王靠華山（⬃Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）がある。これらの技は、空中コンボに組み込んだとき、なぜか必ず理論値よりもダメージが低くなってしまうのだ。


相手が接地する瞬間にヒットした打撃技は、ダメージ補正の影響を極めて受けにくい。


修羅覇王靠華山は、空中コンボに組み込むとダメージが非常に低くなってしまう技だ。

壁よろけ中ヒットで相手が崩れダウンになる打撃技

アキラ	虎撲（⇩⬃⇦Ⓟ）
ジャッキー	ヘビィボディ（スライドシャッフル中Ⓟ）
ラウ	転身穿肘撃（⇨Ⓟ+Ⓚ）
ウルフ	ボディブロー（⇨Ⓟ）
ジェフリー	ミドルヘルスタッブ（⇨Ⓟ+Ⓚ）
カゲ	葉隠流　陰・水月砲（十文字中Ⓟ+Ⓚ）、 葉隠流　陰・飛猿（十文字中Ⓚ+Ⓖ）
リオン	流星勾手撃（⇩⬃⇦Ⓟ）
アオイ	双掌打（⇦⇨Ⓟ+Ⓚ）
レイ・フェイ	胡蝶壁（⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓚ）、連環捶捶（跨虎式中Ⓟ）
ベネッサ	イントルードフックorインターセプトボディブロー （Ⓖ押したまま⇧or⇩Ⓟ）

マニアックな壁の利用法

壁にまつわる小テクニック

壁ヒット時の効果のうち、壁よろけと壁破壊には特に注目。相手との位置関係を素早く把握すれば、試合を決定付けるダメージを与えられることも。

Text：善之字元帥

壁よろけと崩れダウンの関係

ダメージ21以上の打撃技で壁にたたき付けると、相手は壁よろけ状態になる。このよろけは非常に長いため、発生の遅い打撃技でも十分狙っていけるのがメリットだ。

ここで注目したいのが、ヒット時に各種崩れダウンが発生する打撃技。バージョンCでは壁よろけ中にこういった打撃技を当てても壁に当たらなくなっているため、さらに大ダメージのコンボにつなぐことができるというわけだ。

ただし、崩れダウンが発生する可能性のある技なら何でもOK、というわけではない。例えばアキラなら、虎撲（⇩⬃⇦Ⓟ）は崩れダウンになるが、躍歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）はただのダウン……といったように、ヒット効果は技によってまちまち。表を見て、該当する技をよく覚えておこう。


壁よろけ中に通常の打撃技を当てると、ガシャ～ンと壁にヒットしてしまうはずだが、


各種崩れダウンを発生させる打撃技は例外。コンボまで含めると法外なダメージになる。

壁破壊から即リングアウト

破壊可能な壁を壊した直後、相手のやられ判定は着地の瞬間まで無くなる。だが、バウンドコンボでつなぎの早い連係をヒットさせると、相手は受け身を取れずにそのままリングアウトしてしまうこともある。代表的な即リングアウトコンボを紹介しよう。

●ジャッキー：ヒザ→ジャブダブルストレート（ⓅⓅ⇧Ⓟ）→（壁破壊）→ライトニングストーム2（⬃Ⓟ+ⓀⓀ）

●サラ：ダッシュニー（⇨⇨Ⓚ）→（壁破壊）→ダブルライズキック（⇦Ⓟ+Ⓚ）

●リオン：斧刃連端脚（⇨⇨ⓀⓀ）→（壁破壊）→騰撃連捶（⬃ⓅⓅ）




壁にたたき付けたときの距離がピッタリなら、壁破壊後のバウンドコンボでそのままリングアウトが狙える。狙う機会はそれほど多くないが、一発逆転の秘策として頭の片隅に入れておきたい。

コンボ補正のグレーゾーン：相手が着地する瞬間、すなわち空中ヒットと地上（バウンド）ヒットのはざまには、「どちらでもない」状態がある（この状態にヒットした打撃技が、空中・バウンドコンボの補正を受けないと解釈されている）。さらに、このどちらでもない状態は、前半部分が受け身不能、後半部分が受け身可能という扱いになっているようだ。

最新戦術指南 結城晶



Text：ちゃっきー

最後のツメは、ダメージチャンスを極限まで活かし切ること。状況によってベストとなるコンボを紹介しよう。

決めコンボ特集

下の表で取り上げているのは、一部の状況でベストになるコンボだ。判断が難しいものも多いが、決められればダメージ効率アップになる。

①は、ハの字始動の躍歩頂肘ノーマルヒット時。ベネッサ相手なら、修羅覇王靠華山も決められる。馬歩衝靠がしゃがみガードに当たったときには、②を狙いたい。こちらは槍下炮を決めるときにダッシュが必要だ。独歩頂膝（Ⓚ＋ⒼⒼ離す）などほかの浮かせ技からも狙えるが、いずれも浮かし後の足位置が平行のときのみ。なお、対アオイ、パイなら修羅覇王靠華山も入るがダメージは低い。

③は、足位置、相手キャラ限定の最大ダメージコンボ。ここまで決まれば崩撃雲身双虎掌（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇩⇧Ⓟ＋Ⓖ⇦or⇨Ⓟ）→槍下炮よりもダメージが高くなる。④は、中量級の一部に対しての最大ダメージコンボだ。

⑤は、対重量級に浮かせ技がノーマルヒット、かつ足位置平行のときに狙いたいもの。

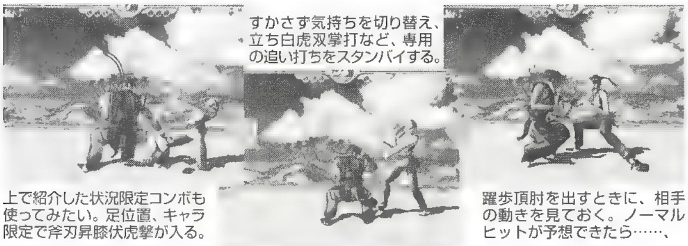
コンボ内容	ダメージ	使いたい場面
①躍歩頂肘→斧刃昇膝伏虎撃→槍下炮	59	ノーマルヒット／足位置ハの字／対アオイ、パイ、ベネッサ
②馬歩衝靠→斧刃昇膝伏虎撃→槍下炮	67	しゃがみガードにヒット／足位置平行／対アオイ、パイ、サラ、ベネッサ
③虎撲→馬歩衝靠→斧刃昇膝伏虎撃→槍下炮	88	足位置ハの字／対アオイ、パイ、サラ
④靠山壁→躍歩頂肘→修羅覇王靠華山	80～83	対レイ・フェイ、シュン、カゲ
⑤馬歩衝靠→冲捶（➡Ⓟ）→斧刃昇膝伏虎撃→槍下炮	72	ノーマルヒット／足位置平行／対重量級

※表中のコマンド：躍歩頂肘（⇩⇨⇨Ⓟ）　斧刃昇膝伏虎撃（⇩Ⓚ＋Ⓖ⇩Ⓚ⇦⇨Ⓟ）　槍下炮（敵ダウン⇧Ⓟ）　馬歩衝靠（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）　虎撲（⇩⇨⇨Ⓟ）　靠山壁（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ）　修羅覇王靠華山（⇧Ⓚ＋Ⓖ⇩Ⓟ⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ）

躍歩頂肘ノーマルヒットを見切れ！

躍歩頂肘がノーマルヒット時は空中で追い打ち可能、ということは分かっていても、ヒットした後に状況を判断するのは至難の業。そこで、躍歩頂肘を出すとき～当たる前ぐらいの状況を見て、事前に判断できる場合のみ狙ってみるようにしよう。相手の技が空振りして反撃になりそうなときや、失敗避けがチラリと見えたときなどが狙い目だ。

なお、ヒット後は立ち白虎双掌打（⇧⇧⇦⇨Ⓟ）が基本の追い打ち。ただしウルフ、アキラ、シュンには当たらない、または安定しないので、鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）で代用していこう。



すかさず気持ちを切り替え、立ち白虎双掌打など、専用の追い打ちをスタンバイする。

上で紹介した状況限定コンボも使ってみたい。足位置、キャラ限定で斧刃昇膝伏虎撃が入る。

躍歩頂肘を出すときに、相手の動きを見ておく。ノーマルヒットが予想できたら……、

最新戦術指南 ウルフ・ホークフィールド



Text：ブンブン丸

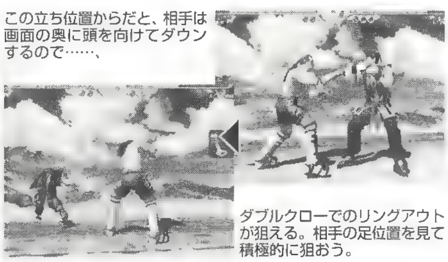
キャッチ（⇨Ⓟ＋Ⓖ）、ペンデュラムラリアット（⇨⇩⇦⇧⇨Ⓟ＋ⒼⓅ＋Ⓖ）といったマニアックな技にスポットを当てました。

ペンデュラムラリアット使ってますか？

ペンデュラムラリアットは、相手の足位置でダウン方向が変わる。投げる前の相手の背中側に頭を向けてダウンさせるので、相手の背中側にリング際がある場合はダブルクロー（敵ダウン⇩Ⓟ＋Ⓖ）リングアウトが狙える。

また、ダブルクローで相手を壁に当てた場合、通常ならレバーマークの出るよろけだが、やや遠目の距離から壁に当てると、レバーマークが出ないことがある。ここにはダッシュからは各種打撃技が確定することを覚えておこう。

壁に当てられなかった場合は、フェイスリフトキック（⇧Ⓚ）とグリズリーラリアット（⇧Ⓟ＋Ⓚ）の二択、一瞬待っての投げが有効。アローナックル（⇧Ⓟ）やトマホークフラッシュ（⇨Ⓟ＋Ⓚ）でしゃがませてからの二択も強力だ。ちなみに、ペンデュラムラリアットから直接大ダウン攻撃にいくと、ダウン攻撃が相手を追尾せず誤爆することがある。その場合、レバーを⬆に入れたままⓅを連打するといいぞ。



この立ち位置からだと、相手は画面の奥に頭を向けてダウンするので……、

ダブルクローでのリングアウトが狙える。相手の足位置を見て積極的に狙おう。



ペンデュラムラリアットからのダブルクロー。やや遠目から壁に当てると……、

レバーマークの出ないよろけになる！ さらにコンボで追い打ちをしろ！

倍々プッシュ！

キャッチ～プッシュ（キャッチ後⇧Ⓟ＋Ⓖ）からはエルボーバット（⇦Ⓟ）始動のコンボがメジャーだが、レバー前入れⓀⓀなども入る。ダメージはエルボーバットからスクリューラリアット（⇨⇩⇧⇩⇧⇩ⓅⓅ）のコンボと大差無いが、➡ⓀⓀで壁ヒットすればダウン攻撃も狙える。壁がある場合はダブルハイキックのコンボを使っていこう。ただし、ベネッサ、シュン、ジャッキー、パイには➡ⓀⓀが届かないので注意すること。

ちなみに、ジェフリーとアキラにはプッシュからニーブラスト（⇨Ⓚ）が入るぞ。



キャッチからのプッシュで前に押し込む。ここでレバーを前に入れておこう。

アキラ、ジェフリーにはプッシュからニーブラスト→しゃがみⓅ→リバーススレッジハンマー（⬇⇧Ⓟ）が入る。

見事ダブルハイキックが壁ヒット。ダウン攻撃も決まれば、70程度のダメージに。

VF通信
アキラ：壁際に追い詰められている状況での進歩里胯（⇦Ⓟ＋Ⓖ）後は、上歩頂肘（Ⓟ）を狙ってもいい。壁よろけを誘発できたら、連環腿（ⓀⓀ）などにつないでみよう。
ウルフ：ペンデュラムラリアット～ダウン攻撃後は、相手との軸がずれているので起き上がり攻撃がかわしやすい。相手の腹側に歩いているだけで、起き上がり攻撃をかわせることも！

最新戦術指南

ジェフリー・マクワイルド



Text：キャサ夫

相手の体力を根こそぎ奪う豪快な攻めこそジェフリー！ さらに豪快に攻めるための連係を紹介だ。ムフフゥ(太い声)！

対アオイ戦はコレ!?

対アオイ戦では、トルネードハンマー(⇨⇦Ⓟ)カウンターからのエルボースタンプ(⇦Ⓟ)が、当て身で回避されてしまうことは知っているだろうか？ しかし、これを逆手に取った攻めが一つある。

アオイが背後からのエルボースタンプを必ず当て身するようなら、ダッシュで近付いてからメガトンフィストドロップ(⇖Ⓟ+Ⓚ)を狙ってみよう。すると、背後からヒットして背後下段投げが確定するぞ！ これ以上豪快な場面は無いはず！



ノーマルヒット時や、バックスロー後に当て身を入れてくる場合も同様。

メガトンフィストドロップを決めて背後下段投げを決めよう！

ヘビィニーストライク後の二択

ヘビィニーストライク(スレットスタンス中Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓖ)からヒールアックス(⇦⇨Ⓚ)、受け身を取られなければ大ダウン攻撃という基本コンボ。しかし、ボディプレスは超回復で回避可能なことに注意。最近では受け身を取る相手も多くなってきたので、今回は受け身を取ることを前提にした連係を紹介。基本的には、受け身後に全回転技のトルネードハンマーと下段投げの二択。暴れる相手にはミドルヘルスタッブ(⇨Ⓟ+Ⓚ)などを狙うといいぞ。



今、巷ではヒールアックスで追い打ち後の読み合いがアツイ!?

ヒールアックス後、その場で下段投げを入力すればこの通り。

追い打ちは小ダウン攻撃で……

前述のヘビィストライク↓ヒールアックス後の大ダウン攻撃と同様に、コンボの締めにヘッドアタック(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)を使った後の大ダウン攻撃は、回復を頑張れば意外と避けられてしまうので注意。大ダウン攻撃が決まらないということは、その状況でダウンしている相手を引き起こすことができないということなので、覚えておきたい。

ダメージを追求するならば、ケンカフック(⇘⇨Ⓟ)後、またはヒザ(⇨Ⓚ)↓立ちⓅ後など、ヘッドアタックを使っていた部分でキリングトーキックハンマー(➡ⓀⓀⓅ)を使うようにしよう。



特にヒザで浮かせた後の空中コンボにヘッドアタックを使った場合、ついつい大ダウン攻撃で追い打ちしがちだが、避けられてしまうと手痛い仕打ちが待ってる。コンボを変えるか小ダウン攻撃を使おう。

最新戦術指南

影丸



Text：キャサ夫

進化し続ける葉隠流柔術。今回最新のネタは状況判断が必要なものの、勝利につながることは間違い無い。

螺旋(⇦Ⓟ)を使って起き攻め裏回り

相手がダウンしている状況ならば、どんな状況でも狙える裏回りの方法が、カゲには一つある。それは、螺旋を利用したもの。ダウンしている相手が横転起き上がりをしたとき、タイミングよく螺旋を出すとうまい具合に背後を取ることができる。この場合、たとえ相手が起き上がり中・下段攻撃を出してきたとしても、それをくらう恐れが無いという利点がある。なお、相手の裏へ回った後は、自分も背後を向いている状態が多いことには注意しておきたい。



ダウンした相手が受け身を取らなかったら……、

螺旋で起き上がり後に背後を取るのも、なかなかオシャレ。

十文字構えによるフェイント

バージョンCでの変更点の一つ、十文字構えを解く時間の短縮。以前と比べると半分の15フレームで構えが解除できる。それを利用した連係を紹介しよう。特に兜割り(十文字走り中Ⓚ)でガードを崩した後や、水面蹴り(十文字中⇩Ⓚ)でダウンして受け身を取った相手に対して有効。「ゆくぞ！」の掛け声(十文字走り)で間合いを詰め、相手にプレッシャーを与えることができる。この瞬間に構えを解いて、上段投げや打撃技を狙うのがオススメだ！



十文字走り(十文字構え中⇨⇨)は、一気に間合いを詰められる。

間合いを詰めた後、ガードで固まりがちなら構えを解いて投げ！

状況別コンボ集

前号、弧延落(⇦Ⓟ+Ⓖ)からの最大威力コンボを紹介したが、その場受け身を取られると反撃されるものがあった。訂正を兼ねて最新コンボを紹介。まずは弧延落から。

●対ジャッキー：弧延落↓浮身膝蹴り(⬇⇨Ⓚ)↓立ちⓅ↓立ちⓅ↓斧旋連脚(⇨Ⓚ+Ⓖ)
●対ラウ　弧延落↓浮身膝蹴り↓螺旋裏蹴り(⇦ⓅⓀ)↓影刃(⇨⇩⇦Ⓟ)
●対ウルフ　弧延落↓浮身膝蹴り↓立ちⓅ↓旋風刃(⇩Ⓟ+Ⓚ)↓水車蹴り(⇘Ⓚ+Ⓖ)
●対シュン　弧延落↓浮身身蹴り↓立ちⓅ↓中蹴り(⇖Ⓚ)↓影刃

次に、岩斬破(⬇⇦Ⓟ)と円月蹴り後のコンボを紹介。

対重量級、八の字で岩斬破がヒットした場合、立ちⓅから螺旋裏蹴りが決まる。一応、これはバウンドコンボとなっていて、ジャスト受け身を取られると決まらないが、狙って損は無いだろう。

次に対ジェフリーで、円月蹴り(⇙Ⓚ+Ⓖ)ヒット後、足位置が平行なら斧旋連脚↓水車蹴りが入る。見た目も派手だし、大ダメージを与えられるので、マスターしよう。



攻撃発生16フレームである岩斬破のヒット率は、非常に高い。どんどん使ってコンボを決めよう！

Enhanced Struggle Tactics

VF事典

ジェフリー：ヒールドロップ(⇨Ⓚ+Ⓖ)はヒットすれば上段投げが確定するが、カウンターヒットした際は13フレーム有利。つまり、立ちⓅも確定。ワンパン投げがイケてます！
カゲの技を見直す！：十文字構えに移行できる全回転技の霞刃(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)。打撃をガードした後や受け身を取った相手に対して、非常に有効な武器となるのでオススメだ。

最新戦術指南

リオン・ラファール



Text:キャサ夫

決して弱くないが、秘められた強さを引き出すことが難しいリオン。足位置の確認や状況を把握することが大切だぞ。

起き攻め時に足位置ハの字なら

ダウンした相手の起き上がりを攻めるとき、自分と相手の足位置がハの字だったら、泰山双勾手(⇦Ⓟ+Ⓚ:ため可)を重ねてみよう。相手が起き上がり中段攻撃を出してくれれば、それを避けつつ当てることができる。

このテクニックは、足位置がハの字のとき限定なので足位置確認が重要となるが、決まればコンボで大ダメージを与えることができるほか、コンボ後に横転受け身を取った相手には、その後さらに背後取りの攻撃が狙えるぞ。



ダウンを奪ったときに、足位置を確認するのがポイント。

ハの字だったらこの通り。低い姿勢で起き上がり攻撃を避けるのだ。

追撃連係をマスター

盤肘連環手(⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ)カウンターヒット後や、疾歩昇穿手(⬇⇨Ⓟ)で浮かせて連三捶盤肘をコンボで決めた後、旋風背双手(⇩⇨Ⓚ+Ⓖ⇧Ⓟ)を出せばさらに連係を継続できる。

相手が受け身を取らなかった場合は旋風落脚がダウン攻撃になり、受け身を取った場合は旋風背双手が起き上がりにちょうど重なるようになっているのだ。旋風背双手がガードされたとしても、背後攻撃で攻め続けることができるので、オススメの連係だぞ!



空中コンボ後、とりあえずでもいいから旋風背双手を出すと強い。

受け身を取れば重なり、取らない相手にはダウン攻撃になるのだ。

対重量級専用コンボ

ここでは、対ジェフリー、ウルフ戦限定の最大ダメージコンボを紹介しよう。

疾歩昇穿手カウンターヒットで相手を浮かせたら、まずは空中コンボで立ちⓅ1発か右勾心を決めて、その後に登旋腿(⇩ⓀⓀ+Ⓖ)を入れる。すると、これが見事に全部決まり、体力ゲージ約4分の1のダメージを与えることができるのだ。

さらにこのコンボのいいところは、登旋腿を決めた後に、相手が受け身を取りづらいことだ。受け身を失敗した相手には遠慮なくダウン攻撃を決めて、できるだけ多くのダメージを与えてやろう!



疾歩昇穿手で浮かせる機会は数多い。浮かせたときは、しっかりと立ちⓅ(or右勾心)からの登旋腿コンボを決められるようにしておこう。このコンボを3回決めれば勝ち確定だ!

最新戦術指南

梅小路 葵



Text:亜之字元帥

アオイの弱点は、何といってもダメージ効率の悪さ。この点を補強できる(かもしれない)小ネタを二つほど紹介しよう。

空中コンボからのダウン投げを検証

空中コンボ中に鎖鎌(ⓀⓀ)を入れて相手を地面にたたき付けた後は、ダウン投げが確定する瞬間がある。決まれば大ダメージなのだが、入力タイミングがシビアなため、実戦ではなかなか難しいというのが実情だ。そこで、確定しやすい状況を調査してみた。

最も決まりやすいのは、ジャッキー、パイ、ラウに対して浮桜カウンターヒット(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)↓レバー前入れⓅ↓レバー前入れ鎖鎌を決めた直後。これら3キャラはダウン中の当たり判定が若干大きいせいか、ダウン投げはその場から最速で出してもほぼ確定。まれに決まらないこともあるが、これは「相手のどの技に対してカウンターを取ったか」が影響するようだ。具体的に、パイの裏圏捶(⇧Ⓟ)など後ろに身を引く技に対してカウンターを取った場合は、ダウン時の距離が離れてダウン投げを決めにくくなる。

また、雷刃破(⇨Ⓚ)カウンターヒット↓レバー前入れⓅ↓レバー前入れ鎖鎌を決めた直後は、わずかにダッシュしてからのダウン投げを決めやすい。雷刃破は浮桜より浮きが高いため、相手が地面に接触するまでの時間が長く、ダッシュで詰める時間が確保できるというわけだ。こちらの場合、体重の軽いキャラの方がダウン投げを決めやすいことは言うまでもない。



たたき付けからのダウン投げは、相手キャラによって決めやすさが大幅に変化する。

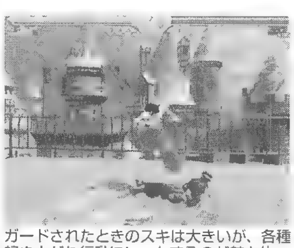


雷刃破→Ⓟ→鎖鎌からのダウン投げは、少しダッシュしてから狙うと決めやすい。

空勢瓦突蹴りについて

空勢瓦突蹴り(⇧Ⓚ+Ⓖ)は、タイミング次第で相手のさまざまな起き上がり行動をつぶす能力を持っている。

中でも有効なのは、小当て(Ⓟ+Ⓖ)や送り手回し(⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)といった投げ技の後、しゃがみダッシュで間合いを詰めてから空勢瓦突蹴りを出すという連係。この連係は、横転起き上がりを始め、その場起き上がりや後転起き上がり中にヒットすることもしばしば。相手が確実に回避するには「アオイが飛んだのを確認してから」横転するしかないので、事実上ダウン攻撃の縦手刀(敵ダウン⇧Ⓟ)と二択になる。追い打ちの秘策として使ってみよう。



ガードされたときのスキは大きいが、各種起き上がり行動にヒットするのが魅力的。

なぜ出ない? 大木砕き

投げコンボの大木砕き(⇧⇦⇩⇨or⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ⇦⇧⇩⇧⇨Ⓚ+Ⓖ)を出せないという人は意外に多いようだが、その原因は一段目(大木砕き)の後でⒼボタンを押していることがほとんど。途中でⒼボタンを押してしまうと、どんなに正確にコマンドを入力しても、大木砕きに派生させることができないのだ。

VF事典

リオン:疾歩昇穿手など打撃技の確定反撃が無い技をガードされた後、流星勾手撃(⇨⇧⇦Ⓟ)を入力してから投げ抜けコマンドを入力しよう。ヒザ系の打撃技を持つ相手には有効だぞ。

アオイ:背向け状態のARMで相手の攻撃をかわした後は、鎖鎌(背向け状態でⓀⓀ)をたたき込むのがオススメ。ノーマルヒットでもダウンを奪える上に、縦手刀が確定する。

最新戦術指南
雷飛



Text : H.L

壁ヒットでよろけを誘発したら大ダメージを与えるチャンス。一応よろけ回復は可能だが、狙う価値は十分にあるぞ。

壁際の攻め

撐掌（⇩⇨Ⓟ）と崩捶掌壁（敗式中ⓅⓅ＋Ⓚ）の2段目は、壁ヒットでよろけを誘発することができる。これらの技は普段の立ち合いで使用頻度が高く、壁際ではよろけを誘発することが多い。そのときには、状況に合わせて以下のような技を狙っていこう。

●自分が壁に近い状態で壁よろけ誘発（写真①）

この場合は、双飛脚（⇩Ⓚ＋Ⓖ）からのコンボを狙うのが比較的安定している。双飛脚→しゃがみⓅ→双飛脚→小ダウン攻撃、のコンボは壁の影響を受けにくいのだ。

●自分が壁から若干離れた状態で壁よろけ誘発（写真②）

この状況のときは、ハーフフェンスか否かで狙う技を変えていく。ハーフフェンスの場合は二起分脚（⇩Ⓚ）を決める。この技をその距離でヒットさせると、相手はハーフフェンスを越えてリングアウトするのだ。つまり、ハーフフェンスでの闘いで壁よろけを誘発したら、勝利をほぼ手中に収めたといってもいいだろう。フルフェンスの場合は、双飛脚からのコンボに切り替えていこう。

●自分が壁からかなり離れた位置で壁よろけ誘発（写真③）

この場合は、フェンスの種類を問わず二起分脚でOK。これをヒットさせた後は、羅拳撃（⇦ⓅⓅ）→大ダウン攻撃、というコンボを決めていこう。これは、総合ダメージが100を超える超破壊力を持つ連続技だ。

そのほかの壁よろけを誘発する技には、穿心撐掌（独立式中Ⓟ）と跨虎式への移行技各種（背身肘撃：⇩Ⓟ＋ⓀⓅ、背折靠：⇧or⇩Ⓟ＋ⓀⓅを除く）がある。前者はよろけを誘発した後、高弾腿（敗式中Ⓚ）→進歩分脚（独立式中Ⓚ＋Ⓖ）→大ダウン攻撃、という連続技を狙っていく。最後の大ダウン攻撃は、進歩分脚後の壁ヒットの状況で受け身で回避されてしまうこともあるので注意しよう。

そして後者は、後襲腿（跨虎式中Ⓚ）→前掃腿（涅槃式中⇩Ⓚ）、という連続技が決まる。前掃腿を決めた後に受け身を取られるとこちらが不利な状況になってしまうので、後襲態まででやめておいてもいいだろう。

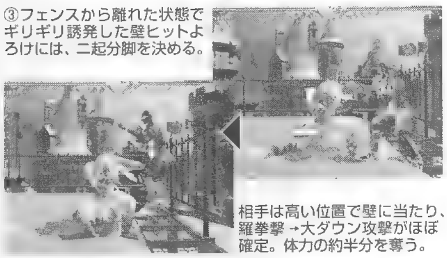


①この状況で壁ヒットよろけを誘発したら、双飛脚コンボを狙っていこう。



②このくらいの距離での壁ヒットよろけに二起分脚をヒットさせると……、

ハーフフェンスの場合、相手はスルリとリングアウト。フルフェンスの場合は双飛脚コンボへ。



③フェンスから離れた状態でギリギリ誘発した壁ヒットよろけには、二起分脚を決める。

相手は高い位置で壁に当たり、羅拳撃→大ダウン攻撃がほぼ確定。体力の約半分を奪う。

最新戦術指南
ベネッサ・ルイス



Text：善之字元帥
情報提供：SHO

今回は、画期的な新戦術……とまではいかないが、覚えておけばちょっと役に立つテクニックを紹介していこう。

ディフェンシブスタイルのコンボについて

ミドルキックがしゃがみ状態からでも出せるようになったのは、バージョンCの変更点の一つ。そこで、イントルードフックやインターセプトボディブロー（Ⓖ押したまま⇧or⇩Ⓟ）で腹崩れが発生したときには、しゃがみⓅ→ミドルキックのコンボを狙ってみよう。相手キャラの重量や足位置に関係なくヒットするし、ダメージも57（イントルードフックカウンターヒット時）とそこそこ高い。ただし、コンボ中のしゃがみⓅは遅めに入力しなければならないことに注意。早く入力し過ぎると浮きが低くなり、ミドルキックが空振りしてしまうのだ。

一方、クラッシュジョー（立ち途中Ⓟ）がカウンターヒットしたときは、よほど回復が早い相手でない限りミドルキック→シットダウンローキック（⇘Ⓚ）のコンボが決まる。だが、このとき相手が全く回復行動を取らないと、浮きが低くなってシットダウンローキックが決まらないことがある。この場合はイントルードコンボ（⇦ⓅⓅ、2発目のみヒット）や、一歩詰めてバックナックルストリーム（⇨ⓅⓀⓀ）などを狙ってみるといいだろう。

ムエタイスタイルの注目技

ムエタイスタイルで最近注目されている技が、ネックスライサー（⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ）。上段攻撃ながら全回転系で、下段攻撃をつぶす能力を持つ上にガードさせて五分。こちらの方が有利な状況から出すのに最適の技といえる。この技をガードして打撃技を打ち返してくる相手には、ライトニングエルボーで対抗すると効果的だ（発生14フレームの技と相打ちになるタイミングだが、肘系の技にはダメージの差で一方的に勝てる）。

一方、もう一つの注目技がヒールキック（⇨Ⓚ＋Ⓖ）。ディフェンシブスタイルにも同様の技はあるが、ムエタイスタイルの場合はスキが小さく（ガードされても反撃は受けない）、ヒットすれば大ダウン攻撃が確定する点が強み。発生の遅さをカバーするため、「ライトニングエルボーを警戒してやや遠くでしゃがんでいる」相手に対して使おう。

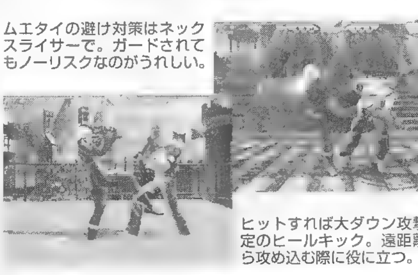


腹崩れが発生したら、ダウン寸前まで待ってからしゃがみⓅ。最速で入力してはダメ。

しゃがみⓅで浮いたところにミドルキック。全キャラに安定するオススメのコンボだ。



尻もち状態からの回復が遅い相手には、イントルードコンボを狙ってみるのも面白い。



ムエタイの避け対策はネックスライサーで。ガードされてもノーリスクなのがうれしい。

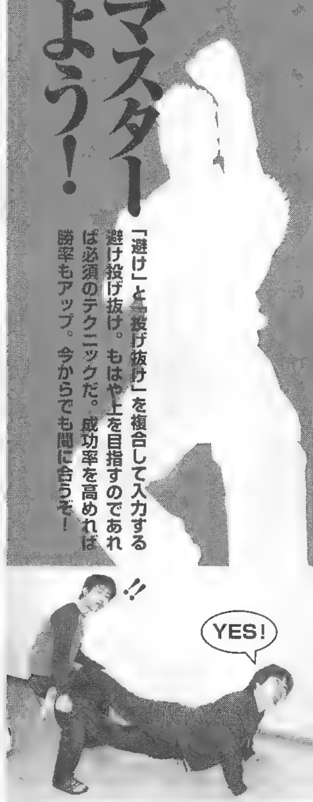
ヒットすれば大ダウン攻撃確定のヒールキック。遠距離から攻め込む際に役に立つ。

VF寸言
レイ・フェイ：壁ヒットよろけは、自キャラが相手のよろけの跳ね返りを押してしまうため、技をヒットさせた位置によってよろけの位置が微妙にずれてくることを知っておこう。
ベネッサ：アッパーカット（ムエタイ中⇘Ⓟ）がカウンターヒットした後は、相手の重量に応じてヘビィフックコンビネーション（Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）などのコンボが狙えるぞ！

イマイチ乗り遅れちゃった気がする人
PS2版でバーチャを始めた人
全員集合!!

「避け投げ抜け」をマスターしよう!

「避け」と「投げ抜け」を複合して入力する避け投げ抜け。もはや上を目指すのであれば必須のテクニックだ。成功率を高めれば勝率もアップ。今からでも間に合うぞ!



鉄壁の防御!?

今回は優秀な防御テクニックである「避け投げ抜け」について考察してみよう。やり方自体は簡単で、避けを行なった後に投げ抜けを入力するだけ。最大の効果を発揮した場合、相手の打撃を避けられる上に、投げも抜けられるという優れものだ。

では、どういった状況で使えばいいのか? まず試してもらいたいのが、投げが確定反撃になる技をガードされた後だ。立ちⓅは反撃になるが、肘系が反撃にならないなら、行なう価値は十分にある。ほかにも、厳しい二択攻撃を受けがちな、相手のしゃがみⓅをくらった後、自分の横転受け身後などにも使いたい。下に要素ごとの重要な部分をまとめたのでチェックしよう。

避け投げ抜け入力の手順



自分は1P側で、上方向に避け。投げ抜けの方向は⇨と⇦の場合はこの入力になる。ニュートラルを通さないと避けにならないので注意。




ガード後、すぐに出してきた打撃技は避ける。不利な状況から一転してチャンス到来。

投げ抜け方向は読み合いの要素が入る。相手キャラ、状況、さらに対戦相手でも変わる。



投げ技が確定反撃となる技がガードされた後に避け投げ抜け。ここから挑戦しよう。

きちんと避けているか?

まずは、きちんと避けているかどうかを確認したい。

避けを入力した後は、一度レバーをニュートラルへ戻すこと。これを怠るとARM(オールレンジムーブ)になってしまい、相手の打撃を避けない上に投げが暴発する。これが、カウンターヒットで打撃技をくらう要因だ。投げ抜けのコマンドに素早く移行したい気持ちは分かるが、ここであせってはいけない。上(または下)へ入力した後は、一度レバーから手を離す感じで投げ抜けを入れるといいだろう。

また、自分の技の硬化時間をある程度理解することも必要。先行入力可能とはいえ、早過ぎると避けない。自分の硬化時間が特に長い、ヒザの後などは注意しよう。

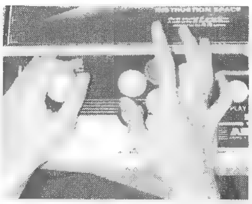


投げ抜けがメインだが、相手の打撃技を避けなければ効果は薄い。

複数の投げ抜けを入力する

投げ抜けの方向は二つ入力したい。まずは上の図を見てもらおう。上方向へ避けつつ、⇨と⇦の投げ抜けを試みた場合だ。このとき、避け入力の後はニュートラルへ戻す必要があるが、二つの投げ方向は続けて入力してOK。ここで心掛けるのは、短い時間で二つ入力し、かつ正確に行なわなければならないこと。レバーとボタン(Ⓟ+Ⓖ)をなるべく同時に、しっかりと連動させせよう。後は相手キャラクターによってその方向を変えていく。

なお、二つ目のⓅ+Ⓖ後は、両方のボタンを離さないこと。これは避け後の投げモーション暴発を防ぐため。投げ抜け入力後に離すのはⓅボタンだけで、Ⓖボタンは押したままにする。



最後はⒼボタンを離さない。これで格段に投げの暴発を防げるようになる。

避け後の投げ暴発を回避しよう

全体的な視点で見れば、やはり避け後の投げ暴発(漏れ)は極力抑えておきたい。打撃技をいいタイミングで避けているうちは、ポンポン投げが決まって問題無いように感じるだろう。しかし、ヒザなどを避けた後は最速で出てしまう投げ技がスカり、再び劣勢になってしまう。

ほかに、相手が何もしてこない場合は、失敗避け(相手が打撃技を出してないときの避け)だけでもスキがあるのに、さらにスキを大きくしてしまう要因となる。すべての状況において暴発がいけないとは言わないが、なるべく防ぐようにして上級者へのステップを上がっていきたい。避け後に的確な判断ができるようになれば、それだけでも大きな武器となる。

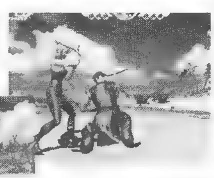


暴発すると、せっかく避けても主導権が握れない状況が出てくる。

投げ抜け後も気を引き締めて

打撃技を避けた後の行動も重要だが、投げ抜けを成功させた後も的確に動きたい。投げ抜け＝仕切り直しではないことに注意だ。

特にアキラの獅子抱月(⇦Ⓟ+Ⓖ)を抜けた後など、抜けた側が有利だが、気後れしてしまい再びしゃがみⓅからの投げを決められてしまうこともある。投げ抜け後の展開が素早いので慣れが必要になる。逆にウルフのKS(⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ)後などは、全く五分の状態。大技を抜けた安心感からボーっとして、再びKSを決められないよう注意したい。



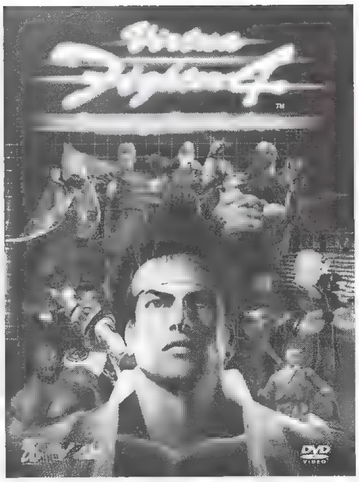
アキラの獅子抱月は展開が早く、すぐに次の行動を起こさないと主導権を握られてしまう。



ウルフのKSも要注意。抜けに満足していると再び……。相手はそれを狙っているぞ。

ゲー事典
避け後に入力する投げ抜け方向は、本文にある通りなるべく二つにしたい。しかし、避け投げ抜けの入力はことのほか忙しく、いざやってみると避けは成功しないし、投げ抜けもさっぱり……となりかねない。そこで、投げ抜け方向を一つから試してみるのもいい。まずは一つの投げ抜けを確実にできるようにし、そこからステップアップを目指そう。

最先端のテクニックを収録！



週刊ファミ通全面協力！

『バーチャファイター4』攻略DVD
見どころ徹底紹介!!

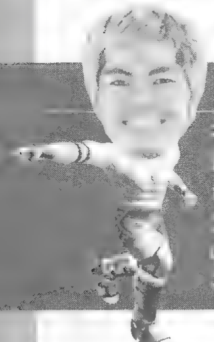
エンターブレイン制作、週刊ファミ通全面協力による『バーチャ4』攻略DVDが、4月24日にサイトロンから発売される。今回は、その見どころ＆収録参加プレイヤーのオススメポイントを紹介するぞ。

Text：キャサ夫
itakyo



バーチャ4の攻略DVDが満を持して登場！

意外なことに『バーチャ4』の攻略ビデオ（DVD）は、この「ストラテジーレボリューション」が初。しかし、ゲームの発売から半年以上経っているだけあって、内容の方はアーケードゲーム専門誌であるアルカディアもオススメできる濃さだ。DVDで観た戦術を、即座にディスクを入れ替えてPS2版で練習……というぜいたくな上達方法もある。こりゃヤバいぞ！



とりあえず買っとけ!?

オススメは何といっても有名プレイヤー同士による、一切ヤラセ無しのガチンコエキシビションプレイ。後は、状態、体重別のベストコンボが一挙に見られるコンボコーナーってとこかナ。

PLAYER



ブンブン丸

Ver.Cの最新戦術を網羅！

手前味噌ながらアルカディア本誌の『バーチャ4』攻略記事でも活躍中のキャサ夫、ブンブン丸に「バーチャ神」ちび太（様）を加えた最強のプレイヤー陣が、最新バージョンの最新戦術を全キャラ分網羅。実戦形式の模範試合だけでも見応えアリだが、さらに試合中のポイントごとに要点の解説とコマンド表示まで出てくれる。自分の使用キャラの戦術と苦手キャラの対策を、映像で覚えることができる。攻略文やフレームの苦手なキミも、きっと満足するハズ……。

首都圏近郊有名プレイヤーによるガチンコ勝負!!

某有名アミューズメントタワー（笑）を借り切り、首都圏近郊の有名バーチャプレイヤーが集結！　高段位――というかほとんど称号持ちですが――プレイヤーによるガチンコ勝負は、毎試合が全国大会レベル！　ぼ～っとながめて感嘆するもよし、有名人のテクニックを自分のモノにするのもよし。戦術の最先端をいくトッププレイヤーたちの激闘が、自宅で気軽に鑑賞できるぞ！　これを機会にDVDも見られるPS2を買うというのも悪くないかと……。

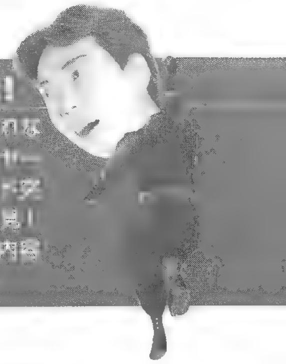
PLAYER



キャサ夫

見るしかないっしょ！

めったにできない（＆見られない）、称号クラスのプレイヤー同士のマジ対戦。本気の小突き合いや落とし合いは必見！　初心者も、必ず役に立つ内容がイッパイ入っているぞ！





早く皇帝になりたいな～

三軒茶屋に収録のために3日間も行ったんだけど、遠くてキツかったよー！　みんなDVD見てね！

PLAYER



ちび太

もちろん全キャラクターの最新コンボも収録！

全キャラ分のコンボが、基本から応用、はたまた大道芸的な魅せるものまで一気に見ることができるのも、このDVDのいいところ。「もう1ドット減らせたら勝てたのに……」と、あのときの悔しさを思い出しながら、大ダメージコンボをマスターしよう！　背後よろけ超絶連係なども収録されているぞ！

さぁ、発売まで残すところ1カ月。この値段でこのボリュームなら、買うしかないっしょ！　4月24日は、開幕店頭ダッシュ確定!!

Virtua Fighter 4
～Strategy Revolution～
バーチャファイター4
～ストラテジーレボリューション～

2002.4.24 IN STORE

DVD：SDDV-00007　¥5,800（税抜）

Original Game：©SEGA CORPORATION
©SEGA-AM2 Co.,LTD./SEGA CORPORATION,2001

製作：	（株）エンターブレイン
発売：	サイトロン・デジタルコンテンツ（株）
販売：	（株）ソニー・ミュージック ディストリビューション



「烈さん、バーチャやりにいきましょうよ！」「わたしはかまわん」「烈さん、同段位戦やりましょうよ！」「わたしは一向にかまわんッ!!」「あ、烈さんメシ代貸して下さいよ！」「いや、それは勘弁」……以上、よくあるバーチャファイター（以下VF）のプレイ風景。さて、今月も張り切っていきますよーッ！

大会、イベントと
まだまだビートアップ！

バチャっ子 INFINITY

バチャっ子 インフィニティ

VFR
主力チームの状態を、最新の情報を踏まえてアバウトに判断する！
ザ・パドック
Text：山岸さん

●ちゅっぱちゃっぷす（東京エリア） チーム状態：↙
予想メンバー：**ちび太、キャサ夫、ブンブン丸、アニアキ、SHU**

バーチャ神であられるちび太（様）は、相も変わらずの鬼畜ぶりを全国に惜し気もなくさらしております。また、“マカレナBROS”キャサリン＆BBMによる全国行脚ツアーは**サビ防止に威力を発揮**しているとのこと。唯一の関心事といえばキャラ性能の劇的な変化により**パルマの中田状態**となったSHUが、本番までにリストラされているか否かである。

●ほくろ組（東京エリア） チーム状態：↓
予想メンバー：**アス・トロ、若・人、Y・君、ガンマ●レイ、ち・**

若人＆アストロの2枚看板でプレBT杯を制したほくろ組も、チーム全員が多忙のため集まることさえままならない状態。ぶっちゃけあの大会以降、**集まったこと無いん**じゃないか？　最新情報によるとガンマ●レイが、『ソウ○キャ○バーII』発売を心待ちにしているとのこと。

●静岡お茶の会（中部エリア） チーム状態：↑
予想メンバー：**ゴロー2000才、ムッキー晶、花びラウ、嵐、ハクションラウ魔王**

今、最も組織だった行動ができ、最も強いといわれているのがこのチームだ。PS2版「VF4」にスペシャルキャラクターとして**5人中4人が選出される**という快挙を成し遂げ、ミョーなリングネームを世間に認知させた。中部エリア初優勝の期待がかかるのもトーゼンか。

●英国学院（九州エリア） チーム状態：↖
予想メンバー：**イギリス、ニャン兄、フィリックス、チャイナっとQ、ナポレオン**

現在、地位的には一番高い“鳳凰”だが、全国制覇後の地元カップ戦で**3チーム中2チーム上がれる予選を落とす**というダイナミックな一面も見せる。また、一時は栄華を誇った北九州勢も、この大会では**ベネッサが分からず**全滅の憂き目に遭った。果たして名門復活はあるのか!?

●新宿ローパンチカット（東京エリア） チーム状態：↑
予想メンバー：**セガール、エド、マッスルサラ、ヤワタスター、マスク・ド・ヒジテツ**

超絶ガード**カテナチオ**から一撃必殺の投げで、現在絶好調なのが全国準Vのセガール。VF界の吟遊詩人VOVOをして「あれは匠の世界」といわしめた下段投げは、芸術点も兼ね備えている。また、**1万勝を超えた**エドは対照的な闘いぶりでコンスタントに上位進出を果たしている。メンツ的に見ても現在の本命チームか!?

●関西山王会（関西エリア） チーム状態：↖
予想メンバー：**変態軍曹、格闘愛、空調、ミカン、虎龍**

関西最大の組織力を誇る広域VF団。会長自ら指揮を執った地元開催のカップ戦で予選敗退という失態を演じ、逆鱗に触れたのは記憶に新しい。また、主力のミカンが『GG○X』発売を機に**ミィに変身**するのではないかという危機感が充満している。現在は、まとめ役である変態軍曹が**ナベパーティー**でチームの和を図っている。

VFR
鳳凰が、カリスマが、バーチャ神が、華麗に舞う！
第4回VFRビートライブCUP

名うての『バーチャ』エキスパートプレイヤーたちが、全身全霊をかけて闘いに挑む究極のバトル、「ビートライブCUP（以下BT杯）」。VFRの活動の集大成となる最新の一大イベント、『第4回VFRビートライブCUP』の詳細がついに決定したぞ！

開催はゴールデンウィークのド真ん中、2002年5月5日（日）。もちろん遠征組を考慮し、その前後日も休日となっている。そして会場となるのは、プロレスリング ノアでお馴染みの東京・有明にある「ディファ有明」だ。これはアテナ杯を含め過去最大のスケールを誇り、“全国No.1チーム”を決定するにふさわしい最高の舞台が整ったといっていいだろう。

現在、VFR加盟18店舗にてポイントランキング戦（出場権獲得）が実施中で、締め切りとなる4月中旬～下旬まで行なわれていく。一方のカップ戦（シード権獲得）は、4月14日（日）の新潟POPY杯で計10のシードチームがすべて出そろう。以上により選出された58チームに、当日予備予選による選出の2チームを加えた、計60チームで優勝を争うことになる。

また、当日は恒例のパンフレット配布、各種ビデオ販売、野試合コーナーのほか、飲食コーナーの設置（売店）、ギャラリーのみが参加対象ながら、優勝チーム予想でXboxが当たるtotoなども実施される。今大会は本選以外も激しく充実したイベントとなる予定だぞ。

とかく「大会はビデオで……」という人も多いようだが、あの一種独特の緊張感と一体感は、ぜひライブで味わってほしい。特に、名うての強豪同士によるシノギ合いは、必ずや見る者の“魂”を揺さぶるハズだ！

北は北海道から南は沖縄まで、全国津々浦々の猛者中の猛者が、その日一堂に会して極上のバトルを展開する……。5月5日、VFの歴史と共に歩んできたこの大会に、新たなページが刻まれる……!!

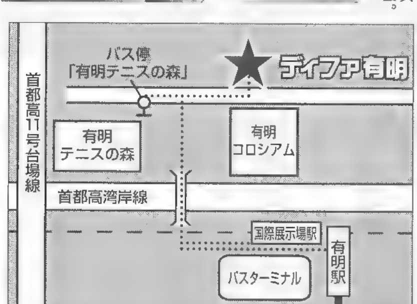


BT杯は、これまで数々の名場面・ベストバウトを生み出した由緒ある大会。歴史を君の目でしかと見届けよ！

EVENT INFO

■開催日時：2002年5月5日（日）
■エントリー受付：4／8（月）～4／21（日）
■エントリー方法：Web／FAX／郵送
■入場料：選手入場¥9,000／一般入場¥1,000（共にパンフ付）
■問い合わせ先：ビートライブ（TEL.042-710-0508）
担当：根岸／山岸
詳細は http://www.beat-tribe.com/vfr/ まで

ACCESS
■会場：ディファ有明
■電車：新交通ゆりかもめ「有明駅」／臨海副都心線「国際展示場駅」
■バス：営団線有楽町線「豊洲駅」より「海01系統「東京ビッグサイト・東京テレポート駅行き」に乗り「有明テニスの森」下車



DVD VIDEO 今スグ最寄りのショップへGO! 全国大会DVD絶賛発売中!!

ども、読者の皆様お初です。ルパン小島と申します。ちなみに使用キャラはサラ(初段)。この度、2月22日に行なわれた『VF4』全国大会の模様をぎっしり詰め込んだDVDが発売されました！ 全試合がベストバウトってな感じです。ぜひお近くの量販店かゲームショップで買ってね！

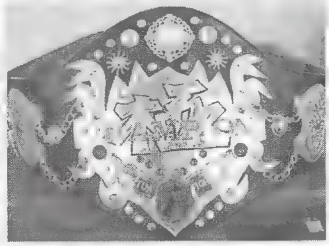


【ファミ通DVD】バーチャファイター4
格闘新世紀 全国決勝大会 ―鳳凰誕生―
■120分・2枚組(計240分) ■価格：5,800円(税別)

EVENT 代表者続々選出!? チャンピオンベルト争奪戦続報!!

当コーナーではおなじみとなった、極道場。今回は、現在行なわれているチャンピオンベルト争奪戦、中間速報をお伝えするぞ。

まずはセガオフィシャル全国大会―格闘新世紀―で4位に入賞したのも記憶に新しい、「ウエスタンラリアット」(セガワールド籠原)を筆頭に、「教授」(セガワールドバレン)も入賞。さらには常に北海道で高ランクを出し続けている「京田ジャッキー」(セガワールド旭川)、ダークホース・仙台発狂会「バゴーン」(ハイテクセガ仙台)、そして『VF3』時代にはバトル甲子園出場実績を持つマメサラとカップルでバーチャを鍛え優勝した「ナベ丸」(クラブセガ柏)、驚異の勝利数と実力で各方面から応援されている「エド」(ハイテクランドミナミスポーツプラザ)……。と数え切れないくらい多くの面々が東日本の優勝候補として名を連ねた。東海との雌雄を決するチャンピオンとして名乗りを上げるのは、果たしてこの中のどの3人なのか!? 次号速報も期待して待つべし！



長い闘いに勝利した者だけが手にすることのできる、チャンピオンベルトがこれだ！

―チャンピオンベルト獲得への道のり―

4月7日	北関東支部道場（埼玉、千葉、茨城、栃木、群馬、新潟）の代表者が本部道場（クラブセガ柏）に集結し、決勝戦を実施
4月13日	東北支部道場（青森、岩手、秋田、山形、宮城、福島）の代表者が本部道場（ハイテクセガ仙台）に集結し、決勝戦を実施
4月14日	北海道各支部道場の代表者が本部道場（クラブセガススキノ）に集結し、決勝戦を実施
5月26日	各本部道場優勝者による極道場統一決勝大会及びチャンピオンベルト争奪戦を、東北本部道場（ハイテクセガ仙台）にて実施予定!!

EVENT INFO 詳細はセガアミューズメント東日本ホームページ http://sega.jp/segaeast にて！

バチャっ子懺悔拳

月刊アルカディア4月号「バチャっ子 インフィニティ」におきまして、チャンピオンベルト争奪戦の日程に間違いがございました。読者の皆様および関係者各位には、大変御迷惑をおかけいたしました。

VF.NET 『自己PR』かく語りき

VF・NETでは「自己PR」というものを入力できます。この自己PRが画面に表示されるようになったのは、意外にもつい最近のコト。

しかも、表示されるのがキャラセレ画面と対戦中の間にある、ステージをいろんな角度でカメラが追う場面のみ。そう、ジャッキーが手をくいくいっとやりながら「ブイヨーン！」とかいってるあの瞬間だけなのです。あそこってスタートボタンでスキップできるので、せっかく自己PRをしようと思っても、誰も見てくれなかったり……。そんなさびしい思いをしたことはありませんか？

ここでは、「苦心して考えた自己PRを、いかに見てもらうか」をテーマに話を進めていきたいと思います。

まずバチャっ子の皆さんにお願いしたいのは、自己PRが表示される例の「ブイヨーン！」のところをスキップしないで頂きたい、ということ。一度スキップしなければ、その対戦相手が自己PRを入力しているかどうかが一目瞭然です。もし自己PRを入れていなかったら、次の対戦からは心ゆくまでスタートボタンを256連打してスキップして下さい。そして……スペースが無くなってきたので続く。

こないだパイ面で魚群出た(嘘)

募集要項

なぜキャサ夫やブンブン丸や山岸さんは原稿が遅いのか？ 永遠の疑問を解明するための自分探しの旅に出よう……。そんなアナタの味方、バチャっ子 インフィニティでは、依然お便り募集中です。
宛先：〒154-8528
東京都世田谷区若林 1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「バチャっ子 インフィニティ係」
E-Mail：
vf4@arcadiamagazine.com



妄想企画 バーチャ5大予言 第1回

ハイ、臆面も無く新コーナーを作ってみました。テーマはお題の通り。みんなの考えた『VF5』を投稿してもらおう、というものです。

最近はこのページもすっかり投稿が減り、担当者もこりゃあ～秋風五丈原さね、といったショボクレ具合であります。ま、要はテコ入れって感じですか。

とりあえず、サンプルとして編集部の提案する『VF5』大予言を載せてみます。これを例に「何だ！こんなもんでいいのか！俺のアイデアはこの655 35倍は面白い！」と思った方は、どしどし投稿して下さい。もちろんEメールでもOK。

「大予言：大リストラ敢行。キャラ削減のため、ラウとパイが1キャラになり『パウ』誕生。同じくジャッキーとサラは『ジャラ』に」

「大予言：超ダイナミックリストラ敢行。肘キャラ全員合わせて一人に」

「大予言：鷹嵐復活するも、一人だけ成功避けが無く、受け身も無し。その代わりラウンド開始前にしゃがめる。髷張り手が全回転技で受け身不能、浮かせ技の斬撃は半回転と、微妙に強い模様」

「大予言：ヒットすると相手のカード残り試合数を減らせる技が追加」

「大予言：水中ではジェフリーが強い模様。ただし、まれにサタンシャークにくわれる(その瞬間負け)」

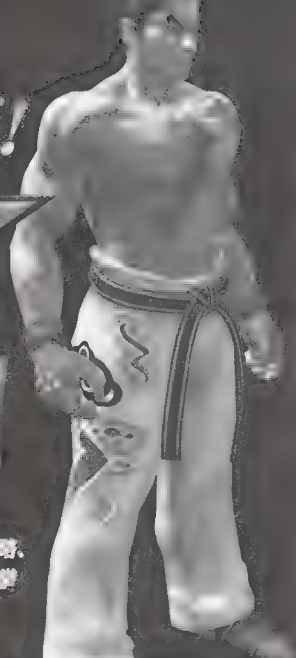
……と、まぁ好き勝手に書いてみましたが、どうでしょうか。一応断っておきますと、これら大予言はメーカーの了承も無しに編集部が独自に考えたばかりでなく、うっかりするとセガAM2様に大目玉をくらうのではないかと戦々恐々としていることを付け加えておきます。

というワケで皆様の大予言をお待ちしていますが、もし来月このコーナーが無かった場合は、「あぁ、一通も来なかったな」と感慨にふけって下さい。



PS2に殴り込み

これからはゲーセンから帰っても鉄拳だ！



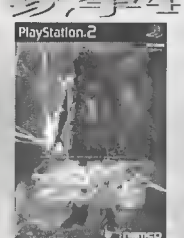
コマンド表記について

記事中のコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。また、⇨はレバーを短く入力、➡はレバーを長く入力、☆はレバーをニュートラルに戻すことを意味します。

今回は最近流行の"うつ伏せ受け身への攻め"を徹底検証。吉光の対戦攻略、対リー戦攻略もお届けする。アーケード版を忠実に再現したPS2版『鉄拳4』にも、今まで本誌に掲載した情報と併せて活用してほしい。



PS2版 鉄拳4



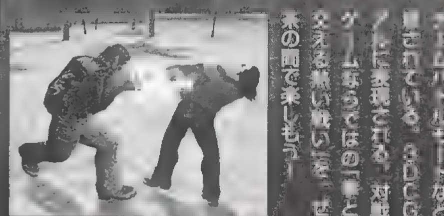
ついに発売！

ゲームスペック

- ■ハード：プレイステーション2
- ■発売日：絶賛発売中
- ■価　格：6,800円（税別）

依然アーケードで好評稼働中の対戦格闘ゲーム『鉄拳4』が、ついにプレイステーション2に登場。ナムコの業務用アーケード基板システム246を使用したグラフィックやサウンドクオリティはもちろんそのままに、家庭用ならではの新要素、新モードを満載でパワーアップした。

アーケードモードの他には、プラクティスモード、鉄拳フォースモード、ストーリーモード、サバイバルモード（敵を倒し続けていくモード）、チームバトルモードなどが用意されている。3DCGでリアルに表現される、対戦格闘ゲームならではの「拳と拳を交える熱い戦い」を、ぜひお茶の間で楽しもう！



これからは家で心おきなく『鉄拳4』！ 調べごともたっぷりできるぞ!!

PS2版ならではの二大モードをチェック!!

ストーリーモード Story Mode



イラストを使ったプロローグやムービー演出などがCPU戦に盛り込まれているモード。特にエンディングムービーはどのキャラも圧巻の一言だ。ストーリーを追って大会が進行していくため、必ずしも最後の敵が平八になるとは限らない。

鉄拳フォースモード Tekken Force Mode



プレイヤーの操るキャラが単身で敵施設に乗り込んで戦うモード。扉を破った瞬間、敵がいきなり飛び蹴りで奇襲を仕掛けてきたり、それ以外でも敵同士が話をしていて、こちらの存在に気が付いていなかったりと、面白い演出も多彩だ。

ライターズインプレッション Writers Impression

実際、PS2版『鉄拳4』ってどうなの？ってことで、本誌ライター陣が担当キャラでプレイした感想をまとめてみた。

垂れ乳戦竜

とりあえず俺は右の3キャラを触ってみたけど、移植度はほぼ完璧。吉まっちょや、ハメコ。と対戦もしたけど、ゲーセンでやるのと何ら変わらずにプレイできたよ。あと、今回も付加要素には面白いものが多かった。あえて辛口なことを言わせてもらうなら、先に発売された某3D格闘ゲームの家庭用と比べると、少しプラクティスモードが物足りないかな（苦笑）。

吉まっちょ

ついに出ましたね、家庭用の『鉄拳4』。[illegible]では、初心者の方から上級者の方まで幅広く遊べるような内容になっていると思います。私的にはストーリーモードで見れる各キャラのエピソードが印象的。[illegible]シーンが増ったり、[illegible]が増えたり、今までと全く[illegible]内容で、アーケードでやり込んだ人でも[illegible]ように感じました。

ハメコ。

気になる移植度であるが、自分の触ったキャラに関しては本当に完璧といえるレベル。しゃがみ振り向きからのアレもしっかり再現されていたッス。マニアさんたちも満足できますよ。

付加要素の一つであるストーリーモードでは、アーケードでは語られなかったさまざまな物語が見られ、エンディングムービーも秀逸。鉄拳の世界観が好きな人には生唾モノなのでは？

ボスチキン

新モードの鉄拳フォースとは大勢の敵を相手にしたり、追い打ちで点数が加算されたりするため、通常の対戦では使えない技も有効になりそうな予感。個人的に気になるプラクティスモードでは、前作で不評だったカウンター設定がコンボの1発目のみカウンターヒットするようになって、相手に技を出させてガードや割り込みの練習ができるモードがあるのもいい感じ。

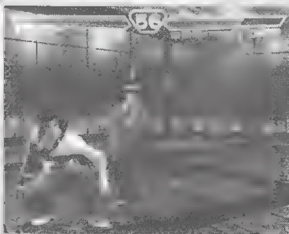
ゲー事典 とも、今回鉄拳のポスターを描かせていただいた幸せ者です。僕の夢は…「おじいちゃーん、『鉄拳50』いっしょにやろーよ！」「おぉ、鉄拳か。でも、おじいちゃんは強いぞ。鉄拳は1作目からやってるからのぅ」「えっ！ おじいちゃんすごーい!!」…みたいな老後です。鉄拳、いや鉄拳チームの皆さん、愛してます。（ヒロアキ）



プレゼント！

垂れ乳様は、変なコントローラーの持ち方でも一生懸命頑張ってらっしゃいました。
そんな変な持ち方でも楽しめるPS2版『鉄拳4』を3名様にプレゼント！　詳しくは200ページへGO!!

ゲー事典 **裏・垂れ乳巌竜が行く**：鉄拳も最強だけど、言動も最強な垂れ乳さんは、竜王霹靂掌を出せなかったときに「あれ？　完全移植じゃなくない？」とヌカしてましたとさ。ちなみに、「タイトルは『垂れ乳巌竜が行く』なのに、主役が垂れ乳さんになってないよ」ってツッコミは無しの方向でお願いします。

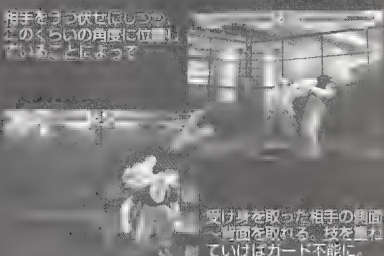


相手をうつ伏せにするメリットを紹介！

うつ伏せ受け身を攻める

Text：ハメコ。

相手がうつ伏せ受け身を取ったときは、条件次第で相手の側面を取ることができる。これを利用すれば強力な攻めが可能だぞ。特に、自発的にその状況に持っていけるキャラは十分に活用すべし！



相手をうつ伏せにしつつ、上のくらいの角度に位置していることによって

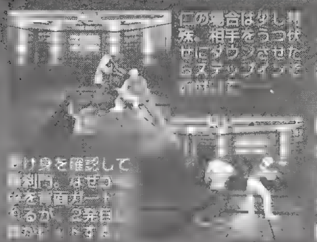
受け身を取った相手の側面〜背面を取れる、技を重ねていけばガード不能に。

うつ伏せ受け身の危険性

うつ伏せ相手足側での受け身は、相手に対する軸を補正すること無く、着地した場所から相手の居ない側に横転を始めるものになっている。受け身終了時には、着地時に向けていた足の位置のまま起き上がるため、受け身を取った際、相手に側面〜背面を取られているという位置関係になりやすい。このとき背面から技を重ねられると当然その技をガードできないため、非常に危険な状態といえる。

この状況を狙う際、攻める側としては、受け身を確認してダメージの大きい技を狙っていく（少々難しい）、または単純にダウン状態にヒットする技を重ねていく、というのがセオリーとなる。自発的に相手をうつ伏せ状態にできるコンボを持ち、受け身またはダウン状態に合わせる技が強力なキャラは実戦でぜひ投入していこう。下のカコミで具体例を説明しているので参考にしてほしい。

受け身確認が必要なキャラ



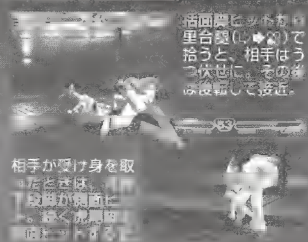
仁の場合は少し特殊。相手をうつ伏せにダウンさせたらステップインで[illegible]

[illegible]け身を確認して[illegible]刹門。[illegible]を背面ガード[illegible]るが、2発目[illegible]

一八や仁は受け身を取った相手に確定する技のダメージが大きい＆発生も早いため、相手の受け身を見てからでも十分間に合う。よって、相手が受け身を取ったかどうかを確認して技を変えていこう。クリスティの[illegible]は、相手が受け身を取ったことを確認してアンホスシュタールの[illegible]コマンドを入力できれば、相手が受け身を取らなかった[illegible]スキを見せずに攻めることが可能だ。

キャラ	コンボ内容	相手受け身時	相手ダウン時
スティーブ	シーホークアッパー→左横移動→ライトストレート〜レフトフック〜フリッカー構え→ホーカーハリケーンコンビネーション→クイックターン・レフト→	ターンパンチ	ターンカッティングフック
クリスティ	コンビナソ・ランサール→コンビナソ・ウーニャ→	バイシャ・トロッカ〜アンホスシュタール	バイシャ・トロッカ
一八	忌怒拳（カウンターヒット）→右横移動→風神拳→	魔神拳	シットスピンキック
仁	踏み込み右下段回し蹴り→右下段後ろ回し蹴り→	羅刹門・弐	右下段後ろ回し蹴り

受け身確認が必要無いキャラ



括面脚ヒットから里合腿（ ）で拾うと、相手はうつ伏せに。その後は後転して接近。

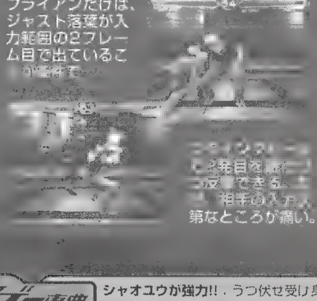
相手が受け身を取ったときは、[illegible]

[illegible]に重ねる技が強力なシャオユウやブライアンなどは、相手が受け身を取る、取らないにかかわらずタイミングを計って出していくだけでいい。特にシャオユウは背身下段脚（背向け中に ）側面ヒットから[illegible]（背向け中に ）が相手に[illegible]で確定でヒットする上、[illegible]を利用して再度相手をうつ伏せにできる。ここから[illegible]攻めを[illegible]していこう。

キャラ	コンボ内容
シャオユウ	括面脚→里合腿〜背向け→後転→背身下段脚
リー	シルバーニー→（左横移動〜ワンツー〜ミストステップ）×3→ソヴィエツキーキックコンビネーション
ニーナ	鰓斬り→レバー前入れLP→左横移動→レバー前入れLP→ニールキック
ブライアン	スネークエッジ→挑発→左横移動→ソーク・クラブ→レバー前入れLP→スネークエッジ

オマケ 竜王[illegible]対策

[illegible]の1発目を[illegible]した後、シャオユウは[illegible]、吉光は[illegible]、ブライアンは[illegible]で2発目を避けつつ反撃することが可能。ただし、ブライアンだけは条件（下の写真を参[illegible]）があるため、実戦での使用は難しい。



ブライアンだけは、ジャスト落葉が入力範囲の2フレーム目で出ていることが条件で[illegible]

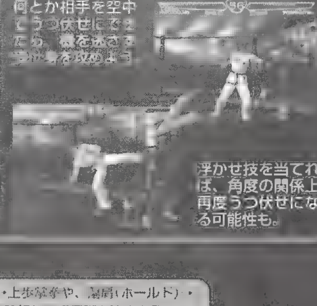
[illegible]と2発目を[illegible]反撃できる。[illegible]相手の入力次第なところが痛い。

うつ伏せ受け身へ重ねるのに適した技

キャラ名	技名
スティーブ	カッティングフック（ or ）
マードック	シットブレイクキック（しゃがみ状態から ）
クリスティ	ヘランパゴ（ ）、ルピエルナ（しゃがみ状態から ）
一八	奈落払い（ ）
ポール	不知火（横移動中に ）
シャオユウ	宙転断空脚（ ）
ファラン	レフトプラズマブレード（ ）
ロウ	スライディング（しゃがみ状態から ）
吉光	露払い（しゃがみ状態から ）、卍車〜地雷刃（ ）
キング	レッグブレーカー（ ）
仁	右下段後ろ回し蹴り（ ）
リー	シルバーテイル（しゃがみ状態から ）
ニーナ	ニールキック（ or ）
レイ	後掃燕舞1発目（ ）
ブライアン	スネークエッジ（ ）
ジュリア	後掃腿（しゃがみ前進始めに ）
クマ&パンダ	熊鬼神拳（ ）
平八	奈落払い系コンビネーション

偶発的に発生したうつ伏せを狙う

上のカコミに無いキャラでも、横移動で相手の技をスカしてから浮かせ技を当てたときなど、偶発的に相手をうつ伏せにできることがある。このようなときもダウン状態にヒットするダメージの大きい技をしっかり重ねていこう。詳しくは左の表を参照に。もちろん、受け身を確認して[illegible]。



何とか相手を空中でうつ伏せにできたら、[illegible]

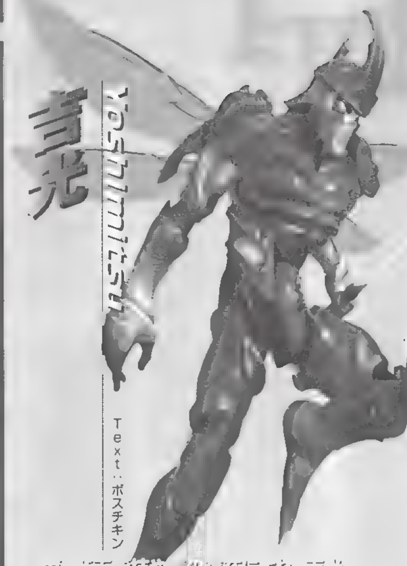
浮かせ技を当てれば、角度の関係上再度うつ伏せになる可能性も。

ゲー事典 シャオユウが強力!! うつ伏せ受け身に対する攻めは、特にシャオユウが強力。括面脚→里合腿のほかにも、レバーニュートラル括面脚→宙転断空脚→上歩掌拳や、鳳凰（ホールド）→右横移動→背身撃2発止め→上歩掌拳→後転→背身下段脚などバリエーションが豊富で、どれもダメージが大きい。上歩掌拳、背身下段脚後は背向けに移行して虎尾脚を決めよう。

対戦攻略 DEEP

吉光 Yoshimitsu

Text：ボスチキン



ガード不能技や[illegible]の存在により、吉光のみに許された反撃ポイントは多数存在する。それらをきちんと押さえれば、ほかのキャラにも引けを取らないぞ。

コンボについて

ダメージ効率の悪い吉光にとって、ステップインアッパ[illegible]やヒット時のコンボは[illegible]ダメージを与えたいところ。ステップインアッパーからは卍葛4発止め[illegible]、4発目ヒット）→鬼薊3発止め[illegible]キャラによっては2発止め[illegible]で相手体力の3割[illegible]で相手をただ[illegible]は忍法[illegible]も利用した[illegible]攻めも[illegible]のダメージを[illegible]

[illegible]するためには[illegible]する相手にヒット[illegible]した相手に[illegible]は[illegible]がヒットする。その場[illegible]で反撃をかわそう。[illegible]によっては安定しない。[illegible]ムを活かして、ステップインからのレバー前入れ→忍法[illegible]を決めていこう。クマ以外の全キャラに入り、体力の[illegible]を奪えるぞ。



キャラ別のオススメコンボ

コンボ内容（カッコ内はダメージ）	コンボが入るキャラ
ステップインアッパー→卍葛4発止め→鬼薊3発止め→スイープキック（33%）	ホール、クマを除く全キャラ（※）
卍裏拳・壱→卍葛→忍法風塵（56%）	スティーブ、マードック、一八、ファラン、ロウ、リー、ニーナ、平八
卍裏拳・壱→レバー前入れ→忍法風塵（54%）	クマ以外の全キャラ

※シャオユウ、ファラン、仁、リー、レイ、平八に対しては安定度に欠ける。

華厳からのオススメコンボ

コンボ内容（カッコ内はダメージ）	コンボが入るキャラ
華厳→鬼薊3発止め→斬哭剣（35%）	クリスティ、クマを除く全キャラ
華厳→卍車～地雷刃→頭蓋（28%）	全キャラ（中～遠距離ヒット時）
華厳→忍法卍変（25%）	クマを除く全キャラ
華厳→しゃがみ途中[illegible]→吹雪（19%）	クマを除く全キャラ



[illegible]

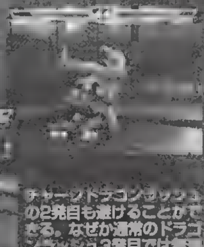
[illegible]を使いこなす

[illegible]のガード不能技は相手のガード[illegible]技としても使っていける。例えばスティーブのフェイントレフトフックの2発目をしゃがんで[illegible]は、フリッカー構えに移行[illegible]

[illegible]華厳後のコンボは[illegible]がオススメ。距離が離れていなければ[illegible]で安定し[illegible]

隼による割りこみ

[illegible]つだが、この技の真価はその[illegible]入力[illegible]フレーム[illegible]た連係に対処する際に役立て[illegible]脚（ディレイなし）やロウのチ[illegible]





チャージドラゴンラッシュの2発目も避けることができる。なぜか通常のドラゴンラッシュ3発目では[illegible]

[illegible]からのフレーム[illegible]

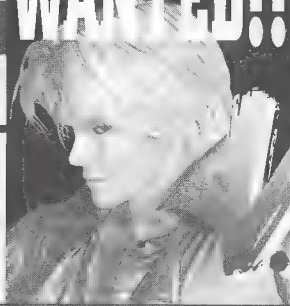
キャラ	割りフレーム	キャラ	割りフレーム
スティーブ	8	吉光	4～10
マードック	3～11	仁	4～11
クリスティ	7～9	リー	4～11
一八	4～11	ニーナ	4～11
ポール	6～10	レイ	4～11
シャオユウ	5～9	ブライアン	5～10
ファラン	6～9	ジュリア	4～11
ロウ	4～11	クマ&パンダ	5～10
キング	4～11	平八	4～10

※[illegible]状態で相手の立ち[illegible]に対して[illegible]（クマ[illegible]レバー[illegible]

隼で割り込み可能な各キャラの固有連係技

キャラ名	割り込み可能な連係技
スティーブ	バーティカルエッジコンボ2発目
	フェイントワンツーコンビネーション2発目
	イーグルクロウコンビネーション2　3発目
	イーグルクロウコンビネーション3　3発目
マードック	ワンツーエルボースティング3発目
	ワンツーストマックキックコンボ4発目
	ストマックキックコンボ2発目
クリスティ	デコーバソ～デコーバソ
	トロッカ・エ・ピィアオ～バイア（遅らせれば地上ヒット）
	（マカコエンベ～）ハスティラ・エ・シバタ2発目
	バイア2発目
	コンビナソ・バイア2発目
	バイア・サペサダス2発目
	ハスティラ・ラテラオトロッカ2発目
	コンビナソ・マカコエンベ2発目
一八	特に無し
ポール	瓦割り落葉3発目
	落葉2発目
	瓦割り～竜王霞露掌
ポール	葉桜鉄騎2発目、旋桜鉄騎3発目
	旋桜崩撃2発目、旋桜鉄騎2発目
シャオユウ	掃腿連脚2発目
ファラン	ダブルスクリュー2発目
ロウ	ドラゴンフィストコンビネーション3発目
	チャージドラゴンジャッジメント3発目
	チャージドラゴンラッシュ2発目
	ドラゴンロー～ハイキックサマー2発目
吉光	倒木蹴
キング	特に無し
仁	左中段直突き～下段前回し蹴り
	逆突き～左中段直突き～下段前回し蹴り
	左間接蹴り～左足刀2発目
リー	シルバーロー～レフトハイキック
	シルバーロー～レフトハイキック～フェイント踵落とし2・3発目
	レイザーズエッジキックコンボ4発目
ニーナ	ラピッドキックコンボ4発目
	往復ビンタ2発目
レイ	転身連砲2発目
レイ	龍声中段脚5発目
	狼牙揺震撃4・5発目
	揺震撃2発目
	虎旋脚～龍声中段脚1発目
	龍の構え～狼牙揺震撃4発目
	龍の構え～狼牙揺震撃5発目
ブライアン	アトミックコンビネーション(A)3発目
	アトミックコンビネーション(A)4発目
	スネークコンビネーション(A)3発目
	アトミックコンビネーション(B)3発目
	ストッピンクトリプルパンチ2発目
	フリーズコンビネーション2発目
	スナイパーソバットコンボ2発目
ジュリア	槍弓腿2発目（1発目先端ガード）
	閃身後掃連腿2発目
クマ&パンダ	特に無し
平八	奈落払い～奈落払い
	奈落払い～踵落とし
	奈落払い～雷神拳

ゲー事典　吉光小ネタ：[illegible]では[illegible]が「しゃがみ状態から[illegible]」というコマンドでも出せるようになっているが、立ち状態から出す場合には、前作までの「しゃがみ途中から[illegible]」というコマンド[illegible]レバーを[illegible]入れてから[illegible]を受け付けるようになるまでが4フレーム早い。[illegible]な新コマンドに[illegible]しまいがちだが、旧コマンドで出すクセをつけよう。



対キャラ特濃攻略 第4弾!!

V.S. リー・チャオラン Lee Chaolan

一撃必殺の大技が少ない分、多彩な攻撃を得意とするリー。そんなリーをクラッシュするためには、多彩な攻撃すべてに満遍なく対策を立てていく必要がある。特に技をガードした後の確定反撃は見落とせないぞ。

Text 吉まっちょ

リーの強さを知る

リーは確定反撃技が充実しているキャラ。発生8フレームのワンツーミドル（ジャスト）に始まり、発生15フレームのライジングトゥーキックまで豊富にそろっている。さらに、スーパートリプルファングやソヴィエツキーキックコンビネーションを距離によって使い分けていけるので、知識のあるプレイヤーが使うと非常に脅威となる。

最近の対戦事情としても、オフィシャル大会などでステージがアリーナに固定されていることから、巷の対戦ステージもアリーナが目立つというものがある。リーはこのアリーナというステージの恩恵を受けているキャラの一人。このステージでは、ほかのキャラよりも攻撃力がアップしているのは間違いない。

そのほか、全キャラ中最も多くのジャストフレーム技を持っていることが挙げられる。日々の努力によりプレイヤーの成功率も高くなっており、戦術にも取り入れられている。

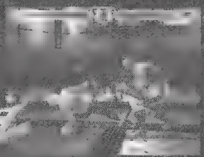
とまあ、リーの強い部分を挙げてきたわけだが、このようにリーは多彩な攻撃ができるキャラなので、相手キャラの弱点に付け込みやすい。よって、リーを相手にする場合は、自分のキャラの弱点をいかにカバーするかが重要だ。具体的に付け込まれやすいポイントとしては……

●マードックはしゃがみ状態から出せる優秀な確定反撃技が無いため、シルバーテイルを連発されやすい。

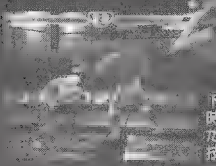
●立ちLPの発生が10フレームのキャラは、しゃがみ[illegible]しか確定反撃が無いことを利用され、シルバーニーを多めに使われやすい。

●クリスティのように発生16〜17フレームの確定反撃が弱いキャラは、空振り硬直へのソヴィエツキーキックコンビネーションや、しゃがみガードを崩す意味でのフレイジングキックを使われやすい。

……などが挙げられる。まずは使用キャラの弱点はどこかということから見つめ直そう。



マードックの場合、このくらいの距離でガードしても確定反撃で大したダメージを与えられない。



下段さばきをしても、通常時より距離が離れてしまうために普段決めている反撃技が入りにくい。



ソヴィエツキーキックコンビネーションも、キャラによっては非常にダメージ効率のいい技になってしまう。



3回中1回でも決められるとダメージ負けしてしまう。ガードしたときは確定反撃をしっかりと入れていこう。

CRASH 1 ミストステップ

ヒットマンスタイルやトリプルファングからミストステップへ移行された場合は、フレーム的にこちらが有利な状況になっている。しかし、注意すべきはワンツーパンチとリアクロスパンチから移行された場合。この場合は移行前の技をガードしていてもこちらが不利な状況になってしまい、リーに立ちLPを出されると、発生が8フレームなのでシットジャブですら割り込むことができない。

このときリーの行動を一点読みして、しゃがむなり手を出すなりするのもいいが（ワンツーパンチ〜ミストステップをしゃがんでかわした場合は発生18フレーム、リアクロスパンチ〜ミストステップをしゃがんでかわした場合は発生17フレームまでの技が確定）、安定行動として横移動をオススメしたい。右横移動はベリエフキックを出された場合につぶされてしまうが、左横移動ならばリー側が最速で出してきた攻撃をほぼすべてかわすことができる。もちろん、リー側も技を空振りさせないために若干技を遅らせて出したり、自分も横移動したりといった行動を取ってくる可能性があるが、これに対してはミストステップ移行技をガードした後に最速の割り込みを行なえばOK。最終的には読み合いになってくるが、まずはしっかり左横移動で攻撃をかわし、リーの行動を制限することが重要だぞ。



左横移動すればリーの技のほとんどを空振りさせることができる。この空振りの硬直に大技をたたき込めれば、リー側もうかつには手を出せなくなるはず。これでもう怖くないぞ。

CRASH 2 ヒットマンスタイル

ヒットマンスタイルに対しては、しゃがむという行動が一番やってはいけない選択肢。ヒットマンスタイルからは投げへの派生が無く、唯一の下段攻撃であるシーフスライサーも見てから十分ガードできるので、思わずしゃがんでしまっている人は気を付けよう。

次に、ヒットマンスタイルをつぶそうとして出した攻撃を横移動でかわされ、そのスキにスキャッターブローをくらってしまっている場面をよく目にする。これではまさにリーの思う壺。横方向に強く発生の早い攻撃ならいいが、リー側は常にコンボ始動技であるスキャッターブローを狙っているといっても過言ではない。よって、中途半端な割り込みは厳禁だ。

さて、問題のスキャッターブローだが、この技はガードしても確定反撃が無いが、上段避け性能が無く、どちらの横移動にも弱いのが欠点。よって、構えを見ても手を出さず横移動歩きで待ち、空振りさせた後の硬直に反撃していくのがベストとなる。

ここで注意したいのが横移動歩きの方向。上段攻撃のスキャンキックがリー側から見て右方向に強いことを考慮して、ヒットマンスタイル移行技の後や直接ヒットマンスタイルを取るのを読んだときには、右横移動歩きをしていこう。これでリー側もヒットマンスタイルを解除するしか無くなるはずだ。



ヒットマンスタイルを維持し続けることは、出せる技が限定されているリー側としても怖いもの。構え解除や、コンボ始動技であるスキャッターブローを出してしまいがちなのだ。

ゲー事典 **ミストステップ補足**：ミストステップには7フレーム目以降に上段避け性能がある。これを利用すれば相手のワンツーパンチをミストステップで潜り、ソヴィエツキーキックコンビネーションをヒットさせるという芸当も可能。ところで、ヒットマンスタイルへはしゃがみ状態からでも移行できることを皆さんご存知だろうか？（筆者は最近まで知らなかった）

対リー確定反撃技リスト

ここでは、実戦でよく使われる技の中で重要なものをピックアップしてみた。①に関しては正面から実際に決めることができる実戦向きものを確定反撃として挙げている。③と④は、距離判断による使い分けが難しいので注意が必要。

①

②

③

④


対象技 / キャラ名	①ミストウルフコンビネーション(ガード後10フレーム有利)	②ソヴィエツキーキックコンビネーション(ガード後16フレーム有利)	③ブレイジングキック(近距離ガード時)(ガード後17フレーム有利)	④ブレイジングキック(遠距離ガード時)(ガード後16フレーム有利)
スティーブ	レバー前入れ立ちRP	ドラゴニックハンマー	ドラゴニックハンマー	ドラゴニックハンマー
マードック	ジャブ~ボディーブロー	スイングアッパー	エルボースティング	サルコンパンチ
クリスティ	ワンツーパンチ	コトヴェラダ	ピリパ	×
カズヤ	レバー前入れ鬼哭連拳	レバー前入れ鬼哭連拳	踵切り	×
ポール	レバー前入れワンツーパンチ	崩拳	崩拳	崩拳
シャオユウ	レバー前入れ雀連砲	括面脚	括面脚	×
ファラン	レバー前入れ立ちLP	右半月蹴り	レフトプラズマブレード	×
ロウ	左連拳1発~ワンツーパンチ(2発目スカり)	ライジングトゥーキック	ドラゴンラッシュ1発止め	ドラゴンラッシュ1発止め
吉光	吹雪	ステップインアッパー	卍裏拳·壱	吹雪(若干ダッシュしてから)
キング	ライトストレート~レフトアッパー	ライジングトゥーキック	エルボーフック	トラースキック
仁	逆突き~上段後ろ回し蹴り	羅刹門·改	羅刹門·改	×
リー	シルバーウイップ	アシッドレインキックコンビネーション or シルバーニー	ソヴィエツキーキックコンビネーション	×
ニーナ	レバー前入れワンツーパンチ	レフトハイ&ライトハイキック	アイボリーカッター	アイボリーカッター
レイ	蛇突双撃	ライジングトゥーキック	レバー前入れ立ちLK	×
ブライアン	サザンクロスコンビネーション2発止め	マッハパンチ	マッハパンチ	マッハパンチ
ジュリア	立ちRP~背面取り	大纏崩捶	大纏崩捶 or 疾歩掌拳	疾歩掌拳
クマ&パンダ	レバー前入れLP	ライジングトゥーキック	ベアシザース	×
平八	レバー前入れ閃光烈拳	無双連拳	無双連拳 or 瓦割り	瓦割り

CRASH 4 そのほかの注意点

まずはインフィニティーキックコンボ。初段ヒット時は、2発止め、3発目の中・下段攻撃と3段階の読み合いになるが、初段ガードしてしまえば、19フレームまでの確定反撃技、右横移動、下段さばき……と、読み勝てれば大ダメージを狙える状況だ。また、リー側としては3発目をガードされたら確定反撃を受けてしまうので、2発止めにする場合が非常に多い。たとえ1~2発目をくらっていても、しゃがみ状態でくらってない&後ろに壁があるときは発生8フレームまでの技が確定するので、見落とさずに。

次に、シルバーロー~レフトハイキック~フェイントミドルキックの3発目部分。これはほかの技からも連係されるが、どれもガードしたときは、ひるんでしまう見た目とは裏腹に13フレーム有利。ただし、ガードしても距離が離れてしまいトゥースマッシュがまず入らないこと、強制的にしゃがみ状態にされるしまうことから、前進ローキックを決めていこう(クマ&パンダとスティーブは除く)。

そして最後にシルバーテイル。この技は上段潜り性能が高く、横方向にも強い。しかも、リーチが非常に長く、威力も下段攻撃の中では高い方なので、立ちガードを崩す手段として使われやすい。この技に対しては、下の写真でも説明している通り、下段さばきよりもガードしてから反撃していこう。



シルバーテイルをさばいた場合は、距離が離れて反撃しにくいので覚えておこう。使用キャラごとに下段攻撃をさばくかガードするかを決めておいた方がいいだろう。

CRASH 3 アシッドレインキックコンビネーション

数多くのジャストフレーム技を持つリーだが、その中でも随一の難度を誇るアシッドレインキックコンビネーション。最近は巷のリー使いの成功率も非常に高くなってきているため、この技にもしっかり対処していく必要がある。

この技は1発止めが10フレーム有利、2発止めが8フレーム有利、3発出し切りが18フレーム有利と、ガード時にはどこで止められても確定反撃を決められる。うまいリー使いになると、始動のアシッドレインキックコンビネーションをカウンター確認から2発止めと3発出し切りで使い分けてくるので、一番重要なのは最もガードする機会が多いと思われる2発止めに確定反撃を決めることだ。

ここで覚えておきたいのが、**初段ガード時以降は強制ガードになっているということ**。このことを利用すれば、2~3発目のどこで止められてもきっちり確定反撃を決められるのだ。具体的には、ボタンの先行入力は5フレームしか受け付けていないことを利用して……、

①2発目をガードした時点で発生8フレームまでの確定反撃技を入力
②仮に3発目がきたとしても強制ガードになってその分硬直が伸びるので、先行入力は取り消される
③新たに発生18フレームまでの確定反撃技を入力

……という手順で対処することが可能になっているぞ。



まれにアシッドレインキックコンビネーションを側面からくらうことがあるが、この場合は距離が離れるので、痛い追い打ちを入れられずに済むことが多い。

ゲー事典 **そのほかのネタ：**ブレイジングキックをガードしたときは、すぐにガードした距離を確認することが重要。近距離ガード時は割と近い状態で17フレーム有利となるが、遠距離ガード時(先端をガードしたとき)は距離が非常に離れた状態で16フレーム有利となるからだ。後者はガードエフェクトが上の方に出るので、これで見分けていこう。



ダービーオーナーズ倶楽部Ⅱ 仔育て奮戦記
DERBY OWNERS CLUB Ⅱ

馬の育成にもだんだん自信が付いてきて、今月は3代目の馬を育てて、GIモードを開催中のGFミラノ2号店に乗り込んでみたわ！ でも……馬体の差もあり過ぎだし、仕掛けどころも分からず散々な結果だったのよ～!!

梅本

3月○日

2代目の父馬カードとコンピュータの母馬を使って、新しく作ったアルカデ三世は、RobertoとHaloを掛けたインブリード。黒鹿毛の女の仔馬よ！ 今まで茶色っぽい馬ばっかりだったから、黒ってとてもラブリーよ！ と喜んでいたら気性が荒いと言われたわ、がびーん。二世と同じく逃げが得意だから、逃げパラの形を目指したけど……スピードと粘りを上げすぎて、切れ味が異様に少ない形になっちゃったわ。



3月×日

今日はRobertoとNijinskyで、もう1頭作成～。何と、初めて差しが得意な馬が生まれたわ！ ずっと欲しかったのよね、差しが得意な馬。早速切れと末脚を伸ばして、差し馬を育成するわよ。で、でも乗り方がよく分からないわ！ 今まで最初にスピードをがんがん伸ばした馬で適当に逃げる癖が付いているから、どうもあせっちゃうのよね。Bランク以下1800mのレースで、我慢できずに残り800mからたたき初め、300mでたたき切ってごぼう抜きされたり、もたもたしてBランクのレースを4回もやっちゃったわ！ はうー。19回目でやっとSランクに昇格。最初のうちは差しの走り方にこだわらず、スピードのパラをちょっと育てて逃げるとかしてさっさと昇格した方が良さそうね。昨日育てた三世よりも、パラの総量が随分と少ないもの！

3月△日

今日はGIモード（※1）に参戦してみたわ。だけど、周りの人たちの馬が異様に強くて、全く勝てる見込みナシ！ 常連のみんなの馬は、パラメーターの総量がすごく多くて、上の3本を合計すると、2・1本分くらいはあるのよね。アルカデ三世で大体1・7本くらい、ん～っ、全くダメじゃんっ！

COMにすら勝てずに悲嘆に暮れている私を見かねた常連が、馬を貸してくれたので早速乗らせてもらったわ。乗り心地は最高よ！ 8人全員が参戦しているレースは、慣れているハズの逃げ馬でも駆け引きが難しいのよね。いつムチを入れるか、抑えるか、回りの馬の位置によって微妙に変わってくるわ。うまくハマった時だけ2着になれたけど、あとは揉まれて6着や8着ばかり。当面は、みんなの馬にまともに付いていけるような馬を育てることが、新しい目標ね……。

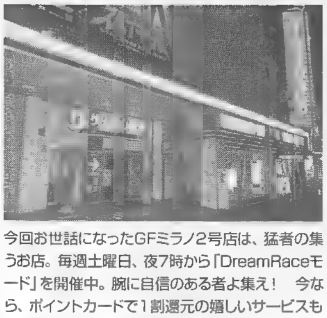
今月の教訓

馬の育成は、最初から差しや逃げなど目的を持って効率良くパラメータを育てよう。

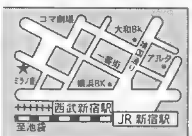


いつもの常連に加え、都内各地から猛者たちも参戦！ こんな強い人たちと、アルカデ三世はどう戦えっていうのよ…… 。

ゲームファンタジアミラノ2号店



今回お世話になったGFミラノ2号店は、猛者の集うお店。毎週土曜日、夜7時から「DreamRaceモード」を開催中。腕に自信のある者よ集え！ 今なら、ポイントカードで1割還元の嬉しいサービスも行なわれているぞ。



〒100-0021
東京都新宿区歌舞伎町1-29-1
新宿TOKYU MILANO 1F
TEL : 03-3200-0884

天から聞こえた神の声 by 馬乗りDJ

どうせなら強い馬を育成しようぜ！

馬のパラメータ、どう伸ばしたらいいか迷ってないかい？ 今月はパラメータについて語っちゃうぜ。より強い馬を育てるために参考にしてくれヨナ！

馬のパラメータの意味は表の通り。能力を表す6本については、それぞれの限界もあるけど、総量というものがある。一つのパラだけ重点的に伸ばした場合、そのほかのパラの最大値が下がってしまうんだ。代重ねをしていくと、全体的に総量は上がっていくけど、すべてを満タンにする事はできないぜ！ 限られた総量で、どう組み立てていくかが『DOCⅡ』のポイントなんだ。

馬を育てるには、調教とレースの両方が重要な意味を持っている。調教では、評価が高いほどパラの上昇率が高くなっていくから、完璧を目指そうぜ。調教後に馬に与えるエサも、調教の評価やレース結果によって変わってくる。

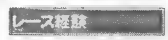
それから、調教とレースはバランス良く行なうのが基本だ。また、馬にはランクでの成長限界がある。例えばCランクの馬がいて、レースに出さずに調教ばかりしているとやがてCランクでの成長限界になり、成長が止まってしまう。序盤戦では、緑のパラを先に育てた方が有利かもしれない。上3本のどれかを育てながら、レースに出てレース経験を積もうぜ。

牧場でのコメントや、1回目の調教でのコメントも参考になる。いいコメントをされれば、その馬は能力が高いはずだ。大事に育ててやってほしいな。

2回目の調教では「脚質適性」についてのコメントがある。これはその馬の持っているポテンシャルの高いパラを見てコメントされるから、基本的には言われた通りに走った方が能力を発揮するんだ。でも必ずしもそれだけじゃなくて、レース展開やコース、馬場適性、距離適性によっても変わってくる。コメントはあくまで指針って事だ。6回目の調教でコメントされる「馬場適性」も、同じく参考にしよう。

ベイベー、この1カ月でさらに強い馬を育てて、走りまくりだネ！

各パラメータの意味



●レース経験 レーススピードに影響する。レースに出走する際、人気の順位より上位の順位でゴールすればたくさん伸びる



●スピード 馬の巡航スピード、最高スピード
●粘り 馬のムチゲージの回復量と消費量
●切れ味 ムチの反応、瞬発力
●スタート スタート、レース序盤のうまさ
●コーナー コーナーのうまさ
●末脚 最後の直線のうまさ



●信頼 全体能力の発揮度。馬とのコミュニケーションで上昇。
●気合 スピードに影響。主に森林で回復。
●体調 能力パラメータの伸び率に影響。主に温泉で回復。

馬事典

GIモード……GIレースだけでレースプログラムが構成されている特別なモード。『DOCⅡ』では「DreamRaceモード」と呼ばれる。お店によって曜日や時間帯など、開催される日時が決まっていたりする。まだ自分の持ち馬が弱くても、観戦するだけでも有益。強い馬を見れば、どんなパラを伸ばせばいいかも分かるし、基本的なたたき方の参考にもなるからだ。

あの有名プレイヤーが登場！

LONG RUN GAMES' BOOSTER



やり込まれたゲームには神が存在する……

バーチャファイター vs. 鉄拳

第1回 LRGB トッププレイヤー対談

どんなゲームにも、果てしなくやり込むプレイヤーが居る。彼らは何を考え、何を思いプレイしているのか？ やり続けている理由は？ 3D格闘ゲーム「神」の二人に迫る！



出席者
ちび太（VF PLAYER）、
垂れ乳巌竜（鉄拳 PLAYER）
聞き手
ARCADIA編集部



常勝の鉄拳神 垂れ乳巌竜

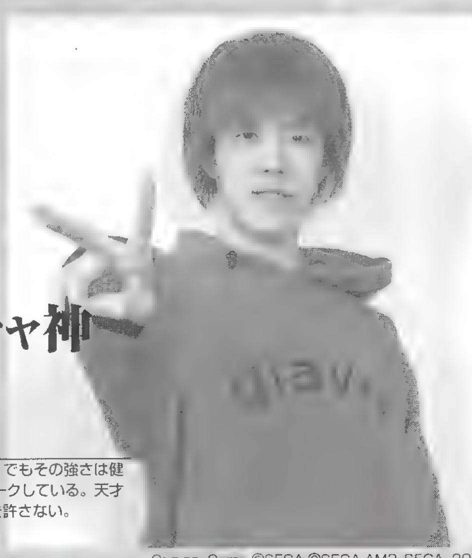
PROFILE

オフィシャル全国大会優勝→TRC主催全国大会優勝の二連覇を果たした、文句無しの「鉄拳」最強プレイヤー。独自の読み、着眼点、超反応を武器に「鉄拳」プレイヤーの頂点に君臨する暴君。
メイン使用キャラクター：シャオユウ

無冠のバーチャ神 ちび太

PROFILE

言わずと知れた超有名バチャっ子。「VF4」でもその強さは健在で、現在も勝率92%（称号：鬼神）をマークしている。天才的なセンスで、ほかのプレイヤーの追随を許さない。
メイン使用キャラクター：リオン



『バーチャファイター』、『鉄拳』をやる理由

——『バーチャファイター』、『鉄拳』をなぜそこまでやり込んでいるのでしょうか？

ちび太（以下ち）　楽しいからかな。何が楽しいかは分からないけど、遊んでる。

垂れ乳巌竜（以下垂）　俺は好きだからかな。生活の一部かね。金曜日はまずマックス（※1）に行ってるし。

ち　あ、周りにやっている人がたくさん居るからってのは理由になるかな。みんなでワイワイできるのが楽しい。

垂　ん〜、俺的には負けたときのあの何とも言えない悔しさがいいね。ガチンコで負けたらワイワイどころじゃないよ。相手が完全にやめるまで連コインする。

ほかのゲームについて

垂　ちび太は『バーチャファイター』（以下VF）以外のゲームは遊んだりしないの？

ち　あんまりやらない。最近は『ドラクエ』かな。でも、一日30分くらいしかやってない。そっちはどうなの？

垂　俺は面白ければ何でもやる。最近は『斑鳩』っていうシューティングゲームにはまってる。『VF4』もPS2版から始めたよ。

ち　ホントに？　段位は？

垂　まだ6級だよ。ちなみにキャラはリオンだから。戦法とか教えてよ。



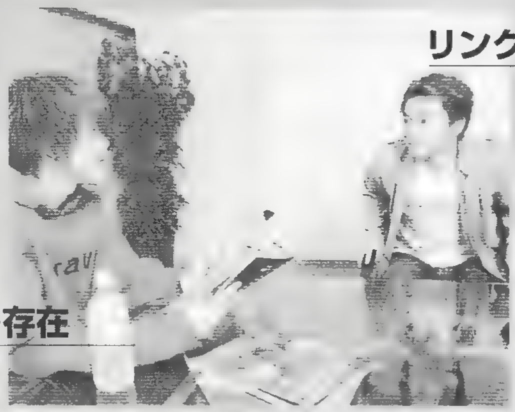
『鉄拳』で負け越す相手は絶対居ないね。

リングネームの由来

「VF」を遊んだことが無い人でも、一度は耳にしたことがある「ちび太」。そのインパクトの強さから二度と忘れないであろう「垂れ乳巌竜」。その由来の秘密とは……。

ち　「ちび太」っていうのは中学生のときに見たまんま小さいからって付けられて定着しちゃった。それにしても「垂れ乳巌竜」って面白い名前だね。インパクトあるよ。

垂　ああ、コレ（笑）ね。『鉄拳TAG』のころ、大会に出たときに、みんなで面白いリングネームで出ようって話になってさ、結局その大会で優勝しちゃって定着しちゃったんだよね。ん〜、事故？



競い合うライバルの存在

対戦ゲームの上達には欠かせないライバルの存在。凄まじい強さを持つ両者にとってのライバルとは……。

——ライバル視しているプレイヤーは居ますか？

ち　特定のライバルは居ないかな。『VF』やっている人がみんなライバル。

垂　俺もいない。強いて挙げるとしたら「ノブ（※2）」かな。大会でよく負けてるらしいんだよね。あんまり記憶に無いんだけど。まぁ、『鉄拳』だったら、100戦やって負け越す相手は絶対居ないね。だからライバルもいない。

大会、組み手の闘い方

——組み手や大会で両者ともに安定して高い勝率を残しているけど、何か闘うときのコツってありますか？

垂　ハメる。かなぁ。自分の得意パターンにハメてしまうのが一番楽。何考えているか分からない人は困るけど。

ち　なんにも考えてないよ。普通にやれば結構勝てちゃう。

——自分よりも格下の相手と闘って事故とかで負けることはどう思っていますか？

ち　ん〜、事故（※3）ってよく分からないんだよね。

垂　事故って概念が無いんだ。例えばさ、一発がでかいキャラとやると、時々負けることがあるんじゃないかってこと。

ち　そうだね。くらっちゃったらね。

垂　くらわないって？

ち　（笑）。9段以下の人にはまず負けないよ。負けるとしたら10段以上。

垂　事故って言うけど、所詮は読み負けなんだよね。事故で負けたんたら、それは相手の実力が自分と伯仲しているだけで、実力がかなり違えば、事故で負けることも無いしね。



対談こぼれ話

ち　『鉄拳』って結構難しいゲームだと思うんだけど。

垂　簡単だよ。攻防が分かればすぐ遊べるって。『VF4』の方が難しいと思うよ。投げ抜けがかなり難しい。

ち　それこそ慣れだよ。投げ抜けは無理に二つ以上入力するより、一つを確実に入力できる方がいいよ。僕はコマンド入力下手だから、ほとんど一つしかいれてない。

垂　一つしか入れてなくてもあれだけ抜けられるんだ。

ち　相手の投げの傾向見抜ければ大丈夫だよ。

◆　◆　◆　◆

垂　格闘新世紀（※4）残念だったね。あの日さ、かえる（※5）の横にいたの実は俺なんだよね。

ち　まじで？　気が付かなかった。あっ、あの人は知り合い？　ジェフリー使う人。

垂　デビブル（※5）のこと？　一回戦で闘ってたよね。見てたよ。いきなり一本取られてなかった？

ち　うん。負けるかと思った。でも結局はナポレオン（※6）に負けて超くやしかった。そのまま優勝しちゃったけど、途中で負けてほしかったなぁ。

垂　え？　自分に勝った相手なんだから優勝してほしいんじゃないの？

ち　えっ、だって途中で負けちゃえば「あ、たまたま勝ったんじゃないね」って思うかもしれないじゃん。ナポレオンは確かに強かったけどね。

対談 BOOSTER

昭和55、56年生まれは強い!?：ちび太、垂れ乳氏ともに昭和56年生まれ。本文中に出てきたノブ氏は昭和55年生まれ。ほかにもこの年代に生まれた人にはゲームがうまい有名人が多い傾向にあるという。君の周りに居るこの年代のプレイヤーはどうかな？



楽しいからやる。理由はそれだけ。



フレーム考察

——3D格闘ゲームはフレーム情報が欠かせないと思うんですが、全技のフレームとかを暗記していたりしますか？

ち　全然知らないよ(笑)。フレームは重要だと思うけど、最重要ってワケじゃないし。読み合いの方が重要だと思う。

垂　俺は確定反撃で最大ダメージを与えたいから、重要技のフレームは覚えてるよ。

魅せプレイは無い!?

——ちび太さんのプレイは見ているとすごくカッコイイのですが、「魅せる」プレイを意識していますか？

ち　全然意識していないよ。魅せプレイをやっても、それで負けたら意味が無いじゃん。

垂　俺もそうなんだけど、勝つことが「魅せ」なんだと思う。コンボとかしっかり決めてこないとムカツクし(笑)。

ち　そうそう。しっかりと痛いコンボを決めてくる人の方が対戦してても面白いよ。

垂　俺は起き攻めが超キツイ人とかいいね。やっぱり対戦はビリビリした緊張感がいい。安くて難しいコンボ決める人いるけど、「そんなんじゃ勝てないよ」って思っちゃう。そんなの求めてない。

VF vs.鉄拳!?

——最近格闘ゲーム業界では夢の競演がかなり多いですが、『VF』vs.鉄拳というゲームがもし発売されるとしたらどうしますか？

ち　『VF』っていう名前があるならとりあえずやる。

垂　俺もたぶんやる。だけど、システムがかなり違うし、作る人が大変そう。

——片方のゲームキャラしか使わないのでしょうか？

ち　どっちも使うよ。

垂　俺も当然両方使うね。レイ・フェイとか超格好いいし、楽しそう。

ち　技は『鉄拳』の方がカッコイイから使いたい。ガード不能技とか派手で好き。

垂　俺はリングアウトさせるが好きだから、楽しみだな。下がるとピンチになる鉄拳は目新しくていいかも。崩拳でリングアウトさせようと思ったらスカされて自分が落ちちゃったぞ。とか。

すべてのプレイヤーへ

——最後になりましたが、すべての『VF』、『鉄拳』プレイヤーに向けて何かメッセージを一言。

ち　みんなずっと『VF』を遊んでてね。楽しいからやめないでね。

垂　早くみんな強くなってください。待ってます。

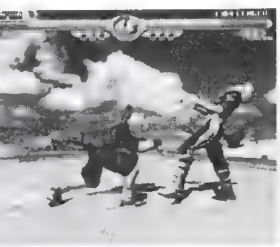
——本日はどうもありがとうございました。

神同士の聖戦!? 結果は……



対談後に行なわれた『VF4』&『鉄拳4』対戦。『VF4』を最近遊んでいるという垂れ乳氏に対し、ほとんど『鉄拳4』をやったことが無いちび太氏。ハンデとばかりに垂れ乳氏がレクチャーをしながら『鉄拳4』から対戦を始めたが、結果は……。

ち　吉光の技教えてよ。
垂　とりあえず ➡%が強いかな。
ち　ふーん。
延々と ➡%を当て続ける吉光。そして シャオユウの体力残り1%になると……。
ち　じゃあガチンコ対戦開始ね。
バシッ！　K.O.
ち　やった！　鉄拳神に勝っちゃた。
垂　この試合ノーカウントだって！



『VF4』はリオンの同キャラ対決！　ジャンプでトリッキーに動くちび太氏に垂れ乳氏完敗。

対戦結果

『VF4』対戦	ち：3勝－垂：0勝
『鉄拳4』対戦	ち：1勝－垂：2勝

これだけは知っとけ 重要用語集

※1：**マックス**　プレイマックス新宿店の略称。新宿駅西口前にある「鉄拳」の聖地。

※2：**ノブ**：高田馬場の強者「鉄拳」プレーヤー。多くのキャラを使いこなすテクニシャン。プレイスタイルは理論＋わがまま。

※3：**事故**　予期しない技に当たってしまうこと。偶然起こったようにいわれるが、実際は読み負けて場合が多く、敗者の言い訳として多用される。

※4：**格闘新世紀**　去る2月3日に行なわれた全国規模の『VF4』オフィシャル大会。ちび太氏は2回戦でナポレオン氏と闘い、接戦の末、敗北。

※5：**かえる&テビブル**：名古屋の有名な鉄拳プレーヤー。両者とも、バーチャもかなりの実力者。かえる氏は今回二人の数少ない共通の知り合い。

※6：**ナポレオン**　前述の格闘新世紀で優勝したジャッキー使い(称号：鳳凰)。堅実な攻めと確実な反撃には定評がある。

※7：**早稲田式**　早稲田式大会形式のこと。複数台を同時に対戦開始するため、時間を短縮しつつ、味方の勝敗がリアルタイムで分かるスリリングな対戦をすることができる。今は亡きPCキャロット早稲田店の「鉄拳」大会でよく使われていた。

垂　バージョンが何回か変わったよね。『鉄拳』もだけど。

ち　そうだね。だけど、あんまり気にしていないんだ。

垂　『VF4』は何回かバージョン変わったよね。強い技が変わったりさ、あれについてはどう思ってる？

ち　まぁ、出たものをやるだけだし、気にしない。

垂　でも、出るたびに毎回情報が違うと、踊らされている感があるんじゃない？

ち　ううん。そんなことないよ。面白ければいいよ。

◆　◆　◆　◆

垂　大会は個人戦と団体戦どっちが好き？　俺は個人戦の方が好きなんだけど。

ち　絶対団体戦だね。みんなでワイワイやった方が面白い。

垂　早稲田式（※7）だと、自分が勝っても負けるときあるじゃん。あれはいやだな～。

ち　勝ち抜きならいいじゃん。大将やって負けなければいいんだし。5タテとかすれば目立ってカッコイイよ。

垂　大将やって、味方強すぎて一試合もやらずに優勝しちゃったら面白くないよ。

ち　出られなくても優勝できればいいんじゃない？

垂　まあね(笑)。

夢を対談を実現させるのは君だ！

唐突に始まった当コーナー「LRGB対談」。第1回目は「VF」、「鉄拳」の超ビッグプレイヤー同士の対談という形になりましたがいかがでしたでしょうか。

当コーナーでは「俺はあのプレイヤーが何を考えているか聞いてみたい！」、「アイツとコイツの対談が見てみたい」などの読者の方の考える対談を募集しております。対談をしてもらいたいプレイヤー名(団体名)、聞いてみたい質問を書いて、欄外の宛先まで送ってください。

ジャンク新聞
No.26
MARCH 30 2002
Text：MVP

JUNK NEWS

連続技も「すごい」レベルがどんどん上昇してしまって、うれしいやら怖いやら。妙なコンボも随時受け付けているのでよろしく。

combo BBS 連続技掲示板

『K.O.F.2001』の連続技投稿が増加中。ストライカーが連続技職人の魂を揺さぶる？

CAPCOM VS. SNK 2：アテナ（Cグルーヴ）
●（画面端）弱サイコボール→大ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち中Ⓟ→➡+中Ⓚ（→Lv2シャイニングクリスタルビット）→追加入力→弱サイコソード（→Lv1シャイニングクリスタルビット）→追加入力

ザンギエフ相手に確認した大道芸コンボです。➡+中Ⓚで浮かせた後、すべて最速で入力すればクリスタルシュートで拾えます。後は早めの弱サイコソードで拾って、もう一度最速入力で完成。
（兵庫県　雨草悠夜「瀬翠さん）

ⓐ：クリスタルシュートに注目して面白く仕上げてますね。見た目にはゲージがもったいないように感じられますが、結構な威力で驚きです。

CAPCOM VS. SNK 2：響（Cグルーヴ）
●垂直ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ→中近寄りて斬る也→Lv2発勝する神気也（→紙一重にてかわす也）→近距離立ち強Ⓚ→中近寄りて斬る也→中遠間にて斬る也（→相手気絶）→ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち中Ⓟ→近寄りて斬る也→Lv1発勝する神気也

Lv2発勝する神気也の後、演出前に紙一重にてかわす也を入力すれば、のけぞり状態の相手に近距離立ち強Ⓚが入ります。気絶値70以下のキャラは気絶します。
（東京都：城間理充さん）

ⓐ：最近増えてきた『CVS 2』の気絶コンボ。Aグルーヴが一段落して、今はCグルーヴが面白いもようです。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001：ジョー（STキング、セス）
●（画面端）近距離立ちC→➡+BC（STキング呼び出し）→STキングヒット→ダッシュ遠距離立ちA→前方大ジャンプ昇りC（STセス呼び出し）→弱黄金のカカト→前方大ジャンプ昇りC+D→STセス1段目ヒット→近距離立ちD→STセス2段目ヒット→弱黄金のカカト→各種追撃　※ST＝ストライカー

ダッシュ遠距離立ちAで相手の浮きを抑えるのが第一のポイント。次の前方大ジャンプCは、C→Bとずらし押ししてSTセスを呼びます。後は最速で技を出せばSTセスとうまく絡んでヒットします。
（埼玉県　ひろまじんさん）

ⓐ：手の込んだ高威力連続技です。STキング後のストライカー呼び出しは、今話題の「いつでもストライカー現象」を利用したもので、画面端ならいろいろ応用ができるようです。この連続技は意外に実戦でも狙えるレベルなので、ジョー使いの方はお試しあれ。

コンボ品評会

今回は4年前をお届けする恒例の『K.O.F.』シリーズ。あぁ懐かしい、あの叫び声。

今月の一品
～K.O.F.'97：山崎より～

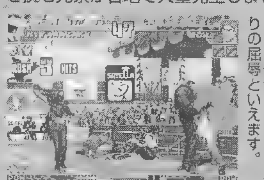
●【砂かけ→（蛇使い→蛇使いキャンセル）】×n

シャウト度	♥♥♥♥♥
屈辱度	♥♥♥♥（半）
芸術性	♥♥
永パ率	♥♥♥♥

※♥5個で満点

シャウト系のボイスが耳に残る連続技。その内容は、砂かけから追加で出せる蛇使いを、ため中にDでキャンセルして繰り返すだけ。ただ、発見当初は蛇使い（ため）と蛇使いキャンセルのコマンドを普通に入力していたため、次の砂かけが遅れたり操作が混乱しがちでした。

しかし、あるとき革命が！　なんと、蛇使いをAD押しっぱなしで入力すると、蛇使いキャンセルまで一気に行なえることが判明したのです。この操作によって、砂かけ後にダッシュ→近距離強攻撃を挟む光景が各地で大量発生しました。


死ぬまで砂をかけられるので、相手にとってははかなりの屈辱といえます。
©SNK1997

基板の裏側 Reverse side of PCB

051 チョイとレオナの神隠し
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

自キャラはチョイ、ストライカーはレオナにします。そしてレオナの攻撃とほぼ同時にチョイの弱鳳凰脚をヒットさせます。うまくいくと、相手キャラが突如消滅！（実際は画面端で素早く出たり消えたりする）
（神奈川県　DA－さん）

ⓐ：相手は完全に行動不能で、しかもその相手に攻撃をヒットさせることまで可能だそうです。鳳凰脚→鳳凰脚の超必殺技×2という夢コンボも現実に！

052 クロスカウンターの暴発
CAPCOM VS. SNK 2

ガードキャンセル攻撃のモーション中に技をくらうと、通常時よりものけぞり時間が短くなります。場合によっては、このちょっとした違いが致命傷となってしまうことも……。
（愛知県　ルイさん）

ⓐ：例えば京でしゃがみ中Ⓟ→中荒咬みと出した場合、普段は連続技になりますが、しゃがみ中Ⓟで相手のガードキャンセル攻撃をつぶしたときは、中荒咬みがつながりません。極端にいってしまうと、ガードキャンセル攻撃後に無敵技を仕込めば、ほとんどの連係を回避できる!?

ⓐ＆オヤジの編集後記

節：「アンヘルで何かネタできた？」
ⓐ：「すんごいのが一つ見つかったよ～。マジヤバイって！」
節：「どんなやつ？　早く教えてよ」
ⓐ：「ストライカー雛子使って、何とガード不能ですぜ、先生！」
節：「マジで。でも何か危ないネタばっかりだね」
ⓐ：「だってほかにデッカイ記事になりそうなのがないんだもん」
節：「確かに……」
ⓐ：「ネタもなければ」
節：「オチもない……」
ⓐ：「……『メタスラ4』早く出てくれ～」

今号の Most Valuable Combo！

基本連続技がとてつもなく難しかったりすると、首をかしげたくなるものです。

[illegible]
[illegible]た以上狙いたくなるコンボ。かわいさ、屈辱度、宇宙の相桶度[illegible]る連続技。果たして実戦でお目にかかることはあるのでしょうか？

投稿求む！
●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑のコンボを募集。●コンボ品評会：粋な永久連続技or即死連続技を募集。●今号のMVC：今号に載っている連続技で一番気に入ったモノを選んで送ってくれ。格闘ゲーム以外でも可。投票者には何人かに何かプレゼント。●基板の裏側：通常は起こらない「？」な現象を募集。※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

新作目白押し!お問合わせはマックまで!

ギルティギアXX・ソウルキャリバーIIの対戦格闘を始め、アクションのメタスラ4、期待のSTG怒首領蜂大往生などなど



新作好評予約受付中!

お電話・FAX・E-mail何でも結構です!
期待の新作・発売中のものでも取寄せ可能。
是非ご連絡下さい!

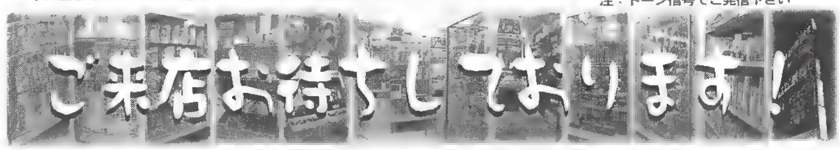
(中古基板・大型の予約もOK!入荷次第お知らせ致します)

マックジャパン最新リスト

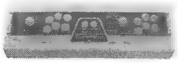
(情報料無料!毎週火曜朝10時更新)

東　京 03-3940-6000　札　幌 011-210-6000
大　阪 06-6455-6000　仙　台 022-268-6000
名古屋 052-453-6000　広　島 082-223-6000
福　岡 092-482-6000　お近くの番号へ!

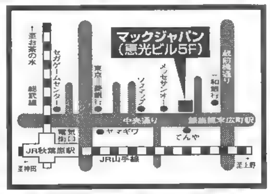
マックジャパンBOX No. 444444#
注:トーン信号でご発信下さい



各種コントロールBOX取揃えております。
基板初心者の方、お気軽にご相談下さい!



「○○○が遊びたい」でもOK!
ご希望にお答え致します。



(代引・振込・書留・カード各種・クレジットご利用になれます)

Arcade Software+Hardware
マックジャパン
Mak Japan

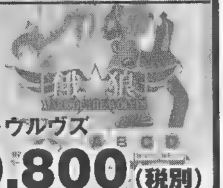
Access! & Contact!
http://www.mak-jp.com
makjp@mak-jp.com

Tel 03-3255-0737 Fax 03-3255-0738

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5階(営業時間:平日11時～19時/土曜10時～19時/日祝10時～18時)

これでネオジオは全部OK!!
★MVS スターターSET★

セット内容
- ●雷神
- ●JAMMAハーネス
- ●MVSマザーボード
- ●餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルヴズ



¥39,800(税別)

●子育てクイズ マイエンジェル
(1・2・3 FULL SET)



6,000円

●風神+麻雀ハーネス+麻雀基板10枚
(タイトルはこちらでお選びします)
32,800円

●MVS スターターSET
(ソフト KOF2000)
49,800円

コントロールBOX 新品超特価で販売中です!!

AV7000+Σ9000TBセット¥29,800(お奨め!)

★単体売りの場合	Σ9000TB･･･¥15,000
AV7000本体･･･¥19,800	接続ケーブル･･･¥2,500

<他のコントロールBOX> ●ツインラダー･･･¥34,800 ●雷神･･･¥24,800 ●風神･･･¥27,800

★新品! 雀國志(マザー付き)	¥38,000	★式神の城(G-NET ROM)	¥98,000
★新品! もじぴったん	¥58,000	★エスプレイド	¥23,000
★新品! 激牌砦・雀スペース	¥13,000	★ドラゴンブレイズ	¥15,000
★MV-1FZ	¥10,000	★プロギアの嵐	¥35,000
★メタルスラッグ3	¥25,000	★ナムコクラシックVol.1&Vol.2	各¥23,000
★メタルスラッグ・2・X	各¥10,000	★ネビュラスレイ	¥10,000
★ザ・キング・オブ・ファイターズ2000	¥18,000	★あっかんべーだー(PCB)	¥13,000
★ザ・キング・オブ・ファイターズ'97・'98・'99	各¥7,000	★怒首領蜂	¥33,000
★ザ・キング・オブ・ファイターズ'94・'95・'96	各¥2,000	★テトリス ザ グランドマスター	¥18,000

秋葉原にジー・フロントは2店!!



パソコンソフト・家庭用ソフトも特価品多数あり!
お客様のご来店をお待ちしております!!

★★★ 新作ゲーム予約受付中! ★★★

●G-taste	4月中旬発売予定
●怒首領蜂 大往生	4月10日発売予定
●ギルティギア イグゼクス	今春発売予定

詳しい情報はホームページへGO!

全てのアーケード情報はここから!
コンテンツ充実、提示版も盛り上がっています。

http://www.gfront.com

ホームページ上で買い取り価格、販売価格の確認が出来ます。

ジー・フロント G-FRONT

業務用ネオジオカセットの在庫なら G-FRONT(ジーフロント)!!
営業時間10:00～20:00 年中無休!!

本　店 〒101-0021 東京都千代田区外神田4-13-7 アズマビル2F
TEL 03-3255-0013　FAX 03-3255-3818

新　店 〒101-0021 東京都千代田区外神田4-7-2 小林ビル4F
TEL 03-5209-3420　FAX 03-5209-3421

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックス
の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

—— アイレム ——

R－TYPE	16,000
イメージファイト	20,000
海底大戦争	25,000
ガンフォース	6,000
クイズＦ１ワンツーフィニッシュ	1,000
ぐっすんおよよ	4,000
クロスブレイズ	35,000
スペランカー	30,000
ファイアーバレル	15,000
ボンバーマンワールド	15,000
魔法警備隊ガンホーキ	25,000
ムーンパトロール	25,000
メジャータイトル	3,000

—— アトラス ——

ぐわんげ	15,000
ブレイゾン	2,000

—— SNK ——

★NEO－GEO★

８マン	6,000
NAM－1975	8,000
あしたのジョー伝説	12,000
オーバートップ	10,000
餓狼伝説２	1,000
クロスソード	6,000
月華の剣士	1,000
ゴーストパイロット	4,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	25,000

—— カプコン ——

★NAOMI SYSTEM★

CAPCOM VS SNK(NAOMI)	2,000
SPAWN	5,000
ギガウイング 2	10,000
マーブルVSカプコン２	5,000
燃えろジャスティス学園	5,000

★CP SYSTEM Ⅲ★

ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	6,000

★CP SYSTEM Ⅱ★

1944	10,000
19XX（ソフト）	10,000
ヴァンパイア（ソフト）	3,000
エイリアンVSプレデター（ソフト）	35,000
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡（ソフト）	3,000
グレート魔法大作戦	8,000
スーパーマッスルボマー（ソフト）	10,000
スーパーストリートファイターⅡ（ソフト）	1,000
スーパーストリートファイターⅡX（ソフト）	3,000
ストリートファイターZERO2（ソフト）	3,000
スーパーパズルファイターⅡX（ソフト）	7,000
バトルサーキット（ソフト）	10,000
パワードギア（ソフト）	15,000
マーズマトリックス	5,000

—— ジャレコ ——

グラティア	9,000
テトリスプラス２	2,000
ファンタズム	12,000
魔魁伝説	12,000

—— セガ ——

★NAOMI★

NAOMI マザー	68,000
NAOMI GD－ROM KIT	68,000
NAOMI CPACOMコンバーター	15,000
アウトトリガー	4,000
スラッシュアウト	10,000
全日本プロレス ジャイアントグラム２	2,000
全日本プロレスジャイアントグラム 2000	5,000
バーチャストライカー2000	7,000

★ST－V★

ST-Vマザー	4,000
ゴールデンアックスザデュエル（ソフト）	4,000
サクラ大戦 花組対戦コラムス（ソフト）	2,000
シーバスフィッシング（ソフト）	4,000
蒼穹紅蓮隊	5,000
プリクラ大作戦（ソフト）	5,000
MVP	2,000
クラックダウン	20,000

ゆうゆのクイズでGO!GO!	10,000
ラスタンサーガ2	20,000
レイフォース	20,000

—— データイースト ——

キャプテンアメリカ	12,000
キャプテンシルバー	22,000
コブラコマンド	5,000
スタジアムヒーロー'96	5,000
ダーウィン4078	25,000
タンブルポップ	10,000

—— テクモ ——

エイトフォース	8,000
ガズラー	12,000
がんばれギンくん	8,000
クイズ ココロジー ２	2,000
ジェミニウイング	14,000
タンクバスターズ	8,000
とんでモクライシス	8,000
忍者龍剣伝	15,000
ブラッドブラザーズ	20,000
ボンジャック	20,000
雷龍	7,000

—— 東亜プラン ——

達人王	14,000

—— ナムコ ——

—— バンプレスト ——

機動戦士ガンダム	4,000
スーパースラムズ	8,000
超時空要塞マクロス	12,000
超時空要塞マクロスⅡ	10,000
超時空要塞マクロスプラス	15,000
ドラゴンボールＺ	12,000
ドラゴンボールＺ ２ スーパーバトル	15,000
マジンガーＺ	12,000

—— ビスコ ——

婆娑羅	14,000
アース・ジョーカー	3,000
ガルメデス	3,000
女流将棋教室	10,000
ステッガー１	5,000
五月陣戦３	10,000

—— ビデオシステム ——

タオ体道	30,000

—— ユニバーサル ——

レディバグ	10,000

大王	14,000
ダブルウイングス	14,000
チャタンヤラクーシャンク	25,000
中国龍	6,000
怒首領蜂 2	48,000
ドンデンラバーVol.1	5,000
ハイパーデュエル	8,000
プリメーラ	2,000
ヘッドパニック	5,000
ホールランド	15,000
ぽんぽこ	20,000
まちがいさがし２	3,000
メタフォックス	15,000
リアルアンドフェイク	25,000
レゾン	8,000

—— 麻雀・花札 ——

Ｅ雀さくら荘～空き部屋あります～	10,000
ＶＳ麻雀乙女繚乱	6,000
アイドル雀士スーチーパイスペシャル	12,000
カルチャースクール麻雀編	5,000
スーパーリアル麻雀Ｐ2	5,000
スーパーリアル麻雀Ｐ3	7,000
セーラーウォーズ Ｒ	18,000
熱血 麻雀宣言！	1,000
プリティーセーラー 2	25,000
麻雀革命	2,000
麻雀学園祭	5,000
麻雀競馬王	2,000
麻雀女学園	2,000
麻雀大予言	2,000
麻雀 同級生	3,000
麻雀夏物語	2,000
麻雀ねるとん牌鯨団	1,000
麻雀パチンコ物語	2,000
麻雀ぱにっくスタジアム	8,000
アイドル麻雀放送局	2,000

最新情報満載！トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

将棋の達人	10,000
スラッシュラリー	4,000
痛快GANGAN行進曲	3,000
トッププレイヤーズゴルフ	2,000
ネオジオカップ 98	5,000
パルスター	6,000
ビッグトーナメントゴルフ	10,000
ブレイカーズ	8,000
ベースボールスターズプロフェッショナル	1,000
麻雀狂列伝	4,000
マジシャンロード	6,000
みなさんのおかげさまです大スゴロク大会	3,000
ミューテーションネイション	2,000
メタルスラッグ	10,000
メタルスラッグ２	9,000
メタルスラッグ３	25,000
リーグボーリング	3,000

★その他のシステム★

オズマウォーズ	50,000
原始島	12,000
ゴールドメダリスト	3,000
脱獄	8,000
パイオニアバルーン	50,000
ファンタジー	50,000
名人戦	5,000

—— カネコ ——

エア・バスター	28,000
グレート1000マイルラリー	15,000
ジャッキーチェン	20,000

★その他のシステム★

サイドアーム	12,000
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	28,000
スターグラディエイター	15,000
ストライダー飛竜	15,000
虎への道	15,000
ニモ	15,000
大魔界村	45,000
マジカル テトリス	3,000

—— コナミ ——

★SYSTEM GX★

スラムダンク２	3,000
セクシーパロディウス	10,000
ときメモ対戦ぱずるだま（サブ）	2,500

★その他のシステム★

G. I. JOE	28,000
X-MEN	25,000
アステリクス	18,000
エスケープキッズ	23,000
グラディウスⅢ	18,000
グラディウスⅣ	12,000
サーカスチャーリー	6,000
サンダークロスⅡ	20,000
スーパーバスケットボール	10,000
トライゴン	14,000
プレミアムサッカー	4,000
ミスティックウォリアーズ	28,000
リングの王者	3,000
ロードファイター	6,000

コットン	12,000
スパイダーマン	18,000
ロボレス2001	18,000

—— セイブ開発 ——

戦球	15,000
戦球（サブ）	2,000

—— タイトー ——

★G－NET★

サイヴァリア	50,000
サイヴァリア リビジョン	70,000

★F3 SYSTEM★

きらめきスターロード♪イントロ倶楽部♪	12,000
逆鱗弾（サブ）	5,000
ダライアス外伝	25,000
プチカラット（サブ）	5,000
エンパイアシティ1931	12,000
影の伝説	35,000
グレートソードマン	15,000
サイレントドラゴン	8,000
鮫！鮫！鮫！	18,000
FIRE SHARK 鮫!鮫!鮫! 海外版	22,000
タイムトンネル	100,000
ダイノレックス	10,000
ツインコブラ	15,000
デッドコネクション	12,000
トップランキングスターズ	4,000
パラメデス	3,000
ハレーズコメット	35,000
メタルブラック	20,000

アサルト（P付）	38,000
ギャラガ88	25,000
グレートスラッガーズ	2,000
グレートスラッガーズ94	2,000
スーパーワールドコート	3,000
ゼビウス	12,000
ゼビウス 3D／G	10,000
鉄拳４	138,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
バーニングフォース	28,000
パックマニア	30,000
バラデューク	10,000
ピストル大名の冒険	38,000
ファイネストアワー	78,000
ボスコニアン	25,000
妖怪道中記	35,000
ランパート	8,000
リブルラブル	35,000

—— 日本システム ——

弾銃フィーバロン	8,000

—— 日本物産 ——

ギャリバン	28,000
戦え！ ビッグファイター	28,000
テラクレスタ	20,000

—— 任天堂 ——

ドンキーコング	78,000

—— UPL ——

宇宙戦艦ゴモラ	20,000
忍者くん 魔城の冒険	25,000

—— ライジング ——

魔法大作戦	14,000

—— その他 ——

ウイッツ	5,000
エクストリームダウンヒル	6,000
がんばれゴンタ２	8,000
キャッスルオブドラゴン	20,000
逆転！？パズル番長	3,000
クラッシュローラー	15,000
グラス	15,000
クレイジーコング	10,000
サボテンボンバーズ	10,000
三国戦紀	25,000
三国戦紀２	35,000
形意拳	35,000
セルフィーナ	6,000
そこぬけ対戦ゲーム	4,000

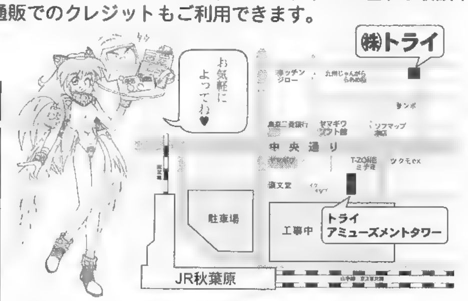
麻雀放送局 本番中	12,000
麻雀ラマン	2,000
ミラージュ 妖獣麻雀伝	4,000
リアル麻雀牌牌ゴールド（BET式PⅢ）	7,000
かぐや姫P2	15,000
華折鶴	2,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。
ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット（3~60回）も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。



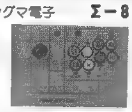
集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345
ゲームセンター **トライアミューズメントタワー**

コントロールボックス

シグマ電子

雷神 ¥29,800

シグマ電子 新製品
Now Printing.
AV-7000 ¥26,000

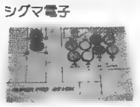
シグマ電子 Σ－8000TV

¥12,800

その他 新製品
8000・9000TB用
パソコン接続USB変換ケーブル

¥4,000

シグマ電子

風神 ¥32,800

シグマ電子 新製品

Σ-9000TB ¥15,000

KIC ツインラダー 新製品

¥36,000（ハーネス付）

8000・9000TB用 新製品
プレステ接続変換ケーブル
Now Printing.
¥4,000

株式会社 **トライ**

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル 1階
営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 水曜日 定休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

Old Game Museum

攻略の奇跡 ―アウトラン―

その道は、釈迦の掌からの脱出路だったのか。

Text：RED



アーケードゲームに限らずビデオゲームというものは、創造主たる開発者の想定した範囲内でのみ遊ぶことを許されている。しかし、実際のプレイが開発者の思惑を越えてしまうことは少なくない。

その原因は、常軌を逸したマニアのヤリ込みであったり、バグの発生など開発者の想定範囲外の出来事に起因したりだったりと、さまざまだ。

今回のオールドゲームミュージアムでは、いくつもの奇跡的要因とプレイヤーの探求心によって、素晴らしい魅力が発現した名作『アウトラン（86年／セガ）』について振り返ってみよう。

アウトラン

『ハングオン』『スペースハリアー』『エンデューロレーサー』に続く、セガ・体感ゲームシリーズ第4弾として86年に発売された『アウトラン』は、80年代で最も成功したドライブゲームといっていい。

『アウトラン』は、当時のドライブゲームとしては斬新で優れた要素のカタマリのようなタイトルであり、そのヒットも当然といえるものであった。

まず、世界観の面でスポーツカーを駆り公道を走るという点が新鮮な印象を与え、多くのプレイヤーを惹き付けた。テスタロッサを駆り、公道を走るという設定それ自体が特徴的要素であり、大きな魅力にもなっていたのだ。

ゲーム性の面では、それまでのドライブゲームと一線を画するスピード感、激しくアップダウンする路面の迫力が際立っている。

80年代中盤、ドライブゲームは大ヒット作である『ポールポジション（82年／ナムコ）』以降大きな進歩が見られず、停滞感が漂うジャンルであったように思う。そのような状況の中『アウトラン』は、実にセガらしい、ハードパワーにモノを言わせた正常進化でゲーム性を飛躍的に向上させることに成功していた。

このように、斬新で魅力的な演出・世界観を持ち、ドライブゲームとしての基本的なゲーム性も優れていた『アウトラン』は、文字通り一般客からマニアにまで愛され、長期に渡りヒットした。

そして、その魅力に憑かれたマニアのやり込みは、ドライブゲーム史上他に類を見ない、「異様な走り」に到達する。

「ギアガチャ」

雑誌メディアによるハイスコア集計でも、アウトランはかなりの人気機種であった。多くのマニアがタイムアタックに鎬を削る中、そのテクニックは福島県で生まれた。郡山の強豪プレイヤー、SPREAM-SOL氏により発見され、各地に広められたそのテクニックは、後に「ギアガチャ」と呼ばれることとなる。

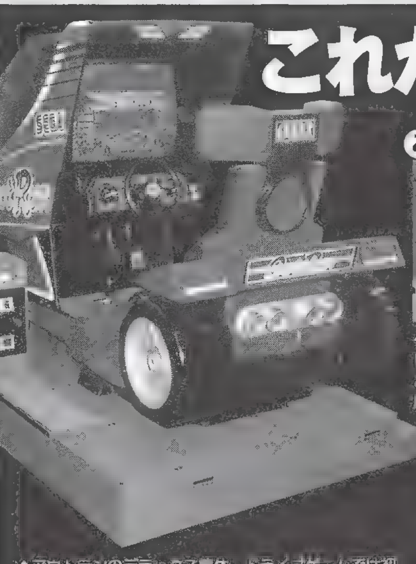
この「ギアガチャ」というのは、走行中にシフトレバーを操作することにより、自車が路肩に乗り上げても減速しなくなるという、ドライブゲームの常識を破る荒技であった。それはコーナーにおける走行ラインを一変させ、大幅なタイム短縮を可能にする走行パターンの開発につながっていく。

「ギアガチャ」の効果をフル活用した上級者の走行パターンは凄まじいもので、障害物に接触するギリギリまで路肩に乗り上げながらコーナーのインを突く、なんてのはまだ序の口。イン側の路肩上に配置された障害物の、そのさらにイン側（！）を走ってコーナーを駆け抜ける場面すらあったほどである。

「ギアガチャ」はマニアックな技ではあったものの、決してタイムアタックに心血注ぐ上級者だけのテクニックではなかったことも特筆に価する。コース分岐点を始めとする、路肩に障害物が存在しないコーナーならば、上級者でなくとも比較的容易にその恩恵にあずかることができるため、完走するためのテクニックとして庶民的な一面も持ち合わせていた。

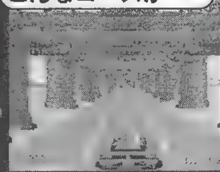
アウトランと同時期に発売され、その完成度の高さからライバル的存在だったのがコナミの「WEC・ル・マン24」。ル・マン24時間耐久レースを題材としており、さわやかな「ドライブ」だったアウトランとは対照的に、硬派な「耐久レース」という演出でゲームを盛り上げていた。3車線いっぱいに、ぴったり並んで走る敵車のすき間をスリ抜けるのが、熱いんだよね。

これが超絶「ギアガチャ」走法だ!!



◆アウトランのデラックス筐体。ドライブゲームでは初の可動筐体で、ハンドルの動きに合わせて左右に傾くようになっている。筐体が動かないスタンダードタイプや立ってプレイするアップライトタイプ（これはあまり見かけなかったが）もあった。

こんなコースが……

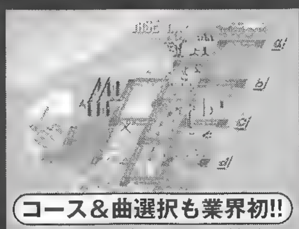


◆ド迫力でプレイヤーを圧倒する「ビッグゲート」。普通に走っていると、こんな感じ。とっても常識的な画面ですが……。

ギアガチャ
導　入

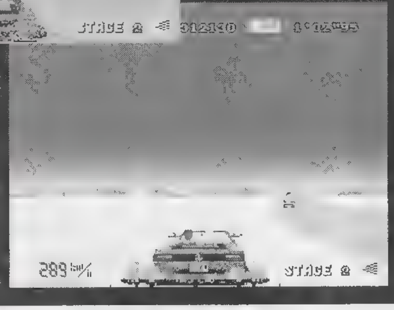


◆「ギアガチャ」を使い出したら、この通り！　ゲートの外を走ってます!!　初めて見た時は、ホントにビックリした。



コース＆曲選択も業界初!!

◆ステージクリアごとに分岐があるコース選択システムや、ゲームスタート時にBGMを選択できるのも新しかった。



◆分岐点付近は路肩に障害物が無いので、初心者でも「ギアガチャ走法」を楽しめる。ここだけ使ってる人も居たね。

カリスマ

上級者による、「ギアガチャ」を駆使した繊細かつ大胆な走りは、見る者を魅了するカリスマ性に満ちている。そこには「ギアガチャ」が発覚する前とは全く異なる、より高度なゲーム性が確かに存在していた。

それがバグによる現象か仕様の範囲内での出来事かは問わず、開発者の想定外の現象がプレイヤーに発見され、有効な攻略法としてプレイに組み込まれることは珍しくない。

しかし『アウトラン』の「ギアガチャ」のように、それによってより高度なゲーム性がもたらされるケースは極めて少ない。

例えば、『ファイナルファイト（89年／カプコン）』のパンチハメ、『ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ（96年／カプコン）』のオイルハメといった攻略法。これらは攻略としては非常に効果的なもので、利用すれば簡単・確実に先に進める。

こういったたぐいの「必勝法」はゲームを簡単にし、初心者でも先に進みやすくなるため、そのゲームをより多くのプレイヤーが楽しめるようになるという点で有意義なものだ。しかしその反面、本質的にはゲーム性を低下させる側面も持っている。シューティングゲームにおける安全地帯、格闘ゲームの永久コンボなどにも同様のことがいえるだろう。

アウトランにおいて、上級者の「ギアガチャ」使用プレイがカリスマたり得たのは、「ギアガチャ」技が攻略的に面白く組み込めるコースレイアウトがたくさんあったことにより、より高度で見栄えのいいゲーム性がもたらされたからにほかならない。

もし、障害物が多く大胆に路肩を走れないコースレイアウトばかりだったとしたら、どうなっていただろうか？　「ギアガチャ」はコース分岐点のみで誰もがイージーにタイムを「節約」できるだけの、パンチハメなどと同レベルの小技に過ぎなかっただろう。

奇跡

仮に「ギアガチャ」がゲームシステムとして組み込まれたものであり、あのようなコースレイアウトや「ギアガチャ走法」によるゲーム性が計算されたものだとしたら、それは驚嘆に値するゲームデザインであり、開発者には心からの賛辞を送りたい。

しかし、「ギアガチャ」がゲームシステムとして組み込まれたものでなく、「ギアガチャ走法」のために作られたかのようなコースレイアウトが偶然の産物であったとしたら……。

それは、「奇跡」と言っても、決して大げさな表現ではないだろう。そしてこの「奇跡」があったからこそ、SOL氏の努力はカリスマ的な攻略「ギアガチャ走法」という最高の形で結実することができた。

ゲームに内包されていた奇跡的な要素とプレイヤーのやり込みが、これほどうまくかみ合って昇華されたケースは希である。ゲーム内に奇跡的な要素が無ければ、開発者を出し抜くかのようなプレイはできるはずもなく、仮に何らかの奇跡を内包していても、プレイヤー側にそこまでたどり着くだけの実力が無ければ、道は閉ざされたまま終わる。

『アウトラン』ほどの奇跡を内包するタイトルの出現率は、とてつもなく低いものだろう。過去を遡ってもそういったタイトルは極めて少ないし、今後もそう多くはないはずだ。

しかし、たとえそれがゼロに等しい出現率だとしても、そのチャンスは等しくすべてのプレイヤーに与えられている。そしてそのチャンスをモノにできるかどうかは、プレイヤーの熱意とテクニックにかかっているのだ。

願わくば、そのようなチャンスが、この稿に共感してくれたあなたのもとに訪れんことを……。

そして最後に。素晴らしい奇跡を内包していた『アウトラン』と、その奇跡を探り当てた先駆者の能力に、乾杯！

そのほかの怪しいドライブ・テク：『WEC・ル・マン24』はハンドルを「こじる」ように操作して最高速度を上げる、俗に「こじり」と呼ばれたテクがあった。『レイブレーサー』では、ジャンプして敵車を踏むと、とんでもないスピードで走れる。ちなみに、今回某ゲームの○ターンについてメーカーに質問したら、「あれは仕様です」との「オフィシャルコメント」があっ……。

レゲー奥の細道

20世紀アーケード列伝

Text：O-LAN＆福田権太郎＆REU
協力：トライアミューズメントタワー／株式会社バンプレスト

というわけでタイトル横のカコミが「よく見る伝」よりたったこともあり、ページレイアウトを少々変更しました。新コーナーも始まったりと賑わいを見せていますが、前回で撤収予定だったり……。

ゲームセンターよく見る伝

お題　闘姫伝承～ANGEL EYES～



女性をプレイヤーキャラにしたゲーム『レディバグ（キャラはてんとう虫の雌）』から幾星霜。「ダンプ松本」「女三四郎」などを経て女性達は着実に強くなり、ついに究極のオンリーギャル2D格闘『闘姫伝承～ANGEL EYES～』のロールアウトに至ったのである！

ドキッ！女性だらけの格闘大会！

女性だけがプレイヤーキャラとして登場するプリティ2D格闘ゲーム『闘姫伝承～ANGEL EYES～』。「本来3月3日雛祭り」のころに書店に並んだアルカディア（4月号）で紹介するのがベストタイミングのはず。しかし、なぜかお題にしてしまったのは世紀末ミュータント格闘『パーフェクトソルジャーズ』。自分の迂闊さを呪います。

さて、このゲームは下界に舞い降りた8人の天使と女の子たちの物語。天使たちは人間の女の子と一体化し、大天使になるべくほかの天使（女の子）たちと闘うのだ。最後に生き残るのは誰か？

操作感は登場キャラがオール女性ということもあってか、とてもライトで軽快に動かせる。ちなみに連続技のダメージも補正が少ないので、即死連続技も多数存在する。闘いの決着もスムーズだ。

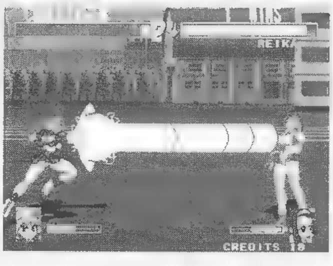
コマンド入力で必殺技を出すことができるのはお約束。しかし、この『闘姫伝承』にかかれば飛び道具一つ取っても、筋骨隆々の漢キャラがフンフンと繰り出す暑苦しさは微塵もなく、甘いボイスとキュートなモーションに彩られる。今風に言うと「萌え」と呼ばれるファクターが1フレームごとに画面から発散されているのである。

キャラは痛めつけられた苦しみと悲しみをエモーションゲージとして溜め、感情必殺技としてブッ放すことが可能。女性が希に起こすヒステリー、まあそんな感じか（失礼）。

もちろん「萌え」ばかりが『闘姫伝承』ではない。ゲームシステム的にもガードキャンセル、ホーミングジャンプ、空中停止など一度のプレイでは味わい尽くせないほど奥が深いファクターがてんこ盛り。対戦ツールとしても、バッチリ有用な作品となっているぞ。

このジャンルの最高峰的作品『闘姫伝承』を男女問わず楽しんでいただくために、オペレーターさまには「雛祭り特別企画」として『闘姫伝承』試遊台を置いていただきたいっ。

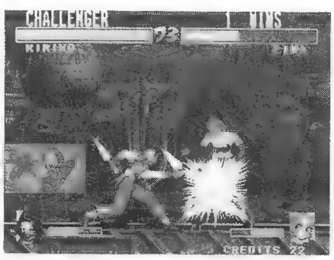
……でもやっぱり前号で紹介すりゃよかったー!!



ライバル同士のライヤとレイカ。雷と炎の能力が激しくぶつかり合う！



ロリティカ同盟メンバーはガード不能のちび子とマリー&キング。



アッコもびっくりの鉄筋サイボーグリナに対し、メイド＋くノ一という異色キャラのキリコが迫る。



セクシー系対決！ ミステリアスパワーにハイウェイスターの感情必殺技「バニシング・エグゾースト」が炸裂!?

『スプラッターハウス』設置店大募集！

やってみたいレゲーが紹介されたのに、近所のゲーセンにはない！　という問題を解消すべく、レゲー稼働情報を読者の皆さまやゲーセン関係者さまから募集し、掲載したいと思います。

次次号（5月末日発売号）のお題は初夏らしく『スプラッターハウス』がお題。『スプラッターハウス』があるお店の情報を大募集。もちろん、その時期に『スプラッターハウス』を動かしてくれるお店も大歓迎ですぞ～。

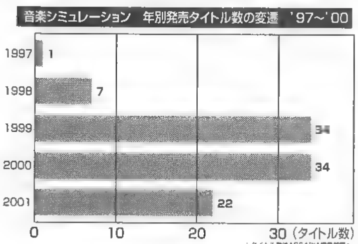
締め切り：4月15日（月）
宛先：〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
アルカディア編集部「レゲー奥の細道」係まで
e-mailはこちら<location@arcadiamagazine.com>

二匹目のドジョウ　音楽シミュレーション

比較的新しいジャンルなので説明は不要かもしれないが、音楽ゲームの走りは、1997年コナミの『ビートマニア』。当時のショーでは参考出展として、ブースの片隅にひっそりと1台出展されていただけだった。そのときに今日の隆盛を誰が予想しえただろうか。

翌年同作品の大ヒットと共に、コナミを含めた数社から音楽ゲームが多数発売される。この熱狂は1998年以降の急激な伸びを見れば明らかだろう。その後もコナミは『ダンスダンスレボリューション』や『ポップンミュージック』などのヒット作を生み出し、音楽ゲームの元祖にしてシリーズ作品を展開。対戦格闘ゲーム以来の一大ムーブメントを牽引していくことになる。

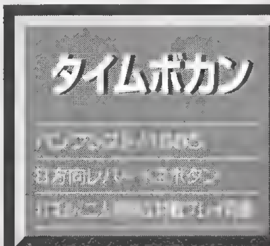
現在ではブームとしての波は落ち着いたものの、コナミを中心とした音楽ゲーム群は、人気ジャンルとしてゲームセンターを支えている。



ゲー事典　「闘姫伝承」の正しい設置方法講座……成人男性には少しばかりプレイがハズカチイ『闘姫伝承』。そこで「堕落天使」などの属性的に相反する男ゲームの隣に置いて、そのパワーを拡散するのがベター。以前、某ゲーセンで、店の入り口に置かれたボリューム最大の『闘姫伝承』を見かけた。あれをプレイできたら君は戦士だ。ということで俺は戦士だ!!

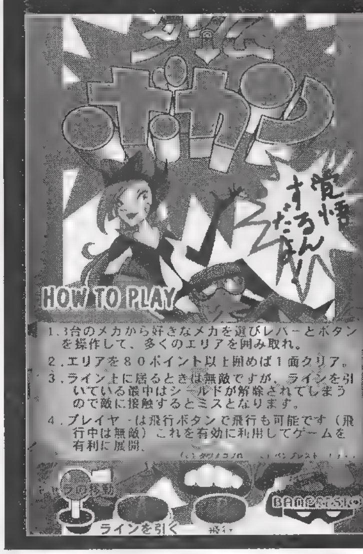
発掘！幻ゲーム

ついぞ発売されることのなかった作品、また人の目にほとんど触れることのなかった稀少な作品を徹底紹介！





「タイムボカン」のキャラクターを使った陣取りゲーム。1995年に発表されたが、なぜか発売されずに終わった。



ゲームルールと操作方法を解説したインストカード。「飛行」は一定時間無敵になり、好きな場所へ移動できる。ただし回数制限あり。

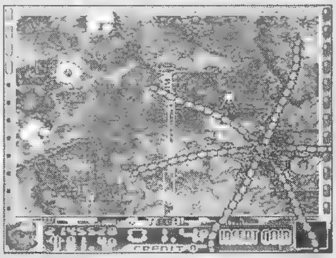
なぜか発売されなかった『Q-X』系陣取りゲーム

今回紹介する幻ゲーはバンプレストの『タイムボカン』。原作は1975年に放映された人気アニメで初代「タイムボカン」に始まり「ヤッターマン」や「オタスケマン」などへシリーズは引き継がれ、いまだに根強いファンが多いアニメとして知られている。

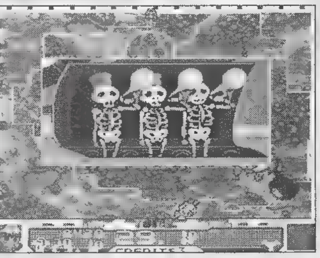
同社では現在もさまざまな関連商品を発表して事業を展開しているが、もちろんゲームも例外ではない。コンシューマ機では過去に縦スクロールシューティングやレースゲームなどでゲーム化されている。本作はそのアーケード版ということになるのだが、なぜかこの作品、正式発売されていないのである。

発表があったのは1995年の春で、同年4月に発売予定とされていた。

タイトル画面こそ若干シンプルだがオープニングデモや原作に忠実な演出面も含め、ゲームの中身はほぼ完成している。それなのになぜ販売されなかったのか？　詳細は明かせないが、メーカーの都合により、お蔵入りとなった。



説の宝石「ダイナモンド」を求めて、三悪トリオと時代を超えて陣取り合戦を繰り広げるのだ。



シールドがゼロになったときの演出は必見。おなじみのボイスが流れる。ステージによって映像も異なる。

原作ファンも納得の演出 99%以上囲めば100万点

本作の基本ルールは『Q-X』（1981年／タイトー）タイプの陣取である。レバーで自機を操作してラインを引きフィールドを囲み、全体の80%以上を囲めばステージクリアだ。自機は無敵だが、ラインを引いている間は無敵ではなくなる。ボタンは「ライン引き」と「飛行」の二つ。飛行を使うと画面上の好きな場所へ移動できる。敵陣に降りて小島を作ることも可能。

自機はメカブトン、クワガッタン、ドタバッタンの3種類（性能差は無し）。画面外には時間で減少するシールドゲージがあり、無くなると外周移動中でも無防備になる。フィールドには悪玉トリオの操る敵メカ（ボス）とザコがおり、ザコを囲めばアイテムに変化。ボスは65%囲んだ時点でガイコッツカーになり、攻撃してこなくなる。この後うまくボスを追い詰めて99%以上囲めば100万点ボーナスだ。

忌憚ない感想を述べるなら、1989年タイトーの『ヴォルフィード』を横画面にしたという印象。惜しむらくはスコアが6桁しかなく、早期にカンストが見えてしまう点である（全12ステージ）。何もそこまで一緒にしなくても……。だが、ゲーム自体はよくできており演出も凝っている。なぜ発売されなかったのか素直に不思議に思える作品だ。



クリアすると三悪トリオが爆発して上空に吹き飛ぶ演出が挿入される。



クリア時のパーセンテージでボーナス点は20段階に変化する。

放置新聞

Text：RED

え〜今回から唐突にスタートした当コーナーは「放置プレイ」について徹底的に掘り下げてみようという企画ですが、エロい内容ではないので、そっち方面の期待はいけません。当コーナーでは、ビデオゲームにおける放置プレイのみが研究対象です。

まずは、ビデオゲームにおける「放置プレイ」の歴史について学んでおきましょう。その偉大な第一歩は、1993年、今は亡き「星ヶ丘キャロット」というゲーセンから始まりました。

当時そのゲーセンでバイトをしていた私は、閉店後の床掃除を始めるため、筐体の上に椅子を載せる作業をしていました。その際、とあるゲームにたまたまクレジットが残っており、コンパネに載せた椅子がスタートボタンに触れ、ゲームがスタートしました。

私は気にせず清掃作業を続けていましたが、背後に妙な気配を感じ、振り返りました。

そこで私の目に映ったのは、椅子にスタートボタンを押され、プレイヤー不在で進行していたはずのそのゲームが、何事もなかったかのようにステージ2に進んでいる光景だったのです。

「世の中には、放置プレイでも1面クリアできるゲームが存在している!!」

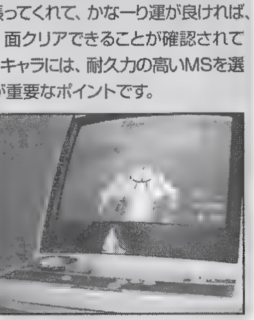
私はモーレツに感動しました。人類がビデオゲームの放置プレイに目覚めた瞬間です。

もう、このページの大まかな主旨はご理解いただけたと思います。プレイヤーが一切操作することなく、放置プレイで1面クリアが可能。このコーナーではそんな「放置ゲー」を紹介し、意味もなく考察していきたいと思います。

今月の「放置ゲー」

『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン』

今回は、放置プレイの入門用サンプルとして、最近のゲームから1作紹介しましょう。一人用でスタートして放置しても、味方のMSがすご一く頑張ってくれて、かな一り運が良ければ、たま〜に1面クリアできることが確認されています。自キャラには、耐久力の高いMSを選択するのが重要なポイントです。



ハッキリ言って、普通に遊ぶよりドキドキすること間違いなし。ひたすら祈れ！

ゲー事典 『ヴォルフィード』のカンストについて：「タイムボカン」ではステージクリア時のパーセンテージでボーナス点が決まるが、「ヴォルフィード」の場合は1回でボスを囲むと100万点ボーナスが加算される。そして同じくスコアの桁は6桁で、1発囲みができる面が10面以上ある。そのため初回カンストが達成され、ハイスコア集計が打ち切られた経緯があるのだ。



宮本宏和（ミヤモト先生）
シューティング界きっての凄腕スコアラー。しかし、新しいゲームはジャンルを問わずプレイする（最初だけ）。アルカディアバイト軍団のリーダー格。今年の1月、27歳になりました。



堀越健太（ケンタ）
今年社会人1年生（総合商社勤務）の23歳。親の都合で高校2年からオーストラリアへ行く。大学を卒業した今年、日本に帰国した。英語は堪能だが、独特のオーストラリアなまりあり。

新・STEP UP ☆列伝　第1弾

健太'sバーチャフルライフ

Text：CZ企画
（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト：ボボ

第九話：臥龍館、一強時代の終焉

こんにちは、健太です。Ver.Cのジャッキーにも慣れ、ちょっと自信が付いてきた今日このごろ。そろそろ次の目標が欲しいかな、なんて考えてます。というわけで今回は、アルカディアチームに新しいメンツが加わるというお話です。

謎の九段ラウ

ケィ、オゥ

「よっしゃ、12連勝！　今日も調子いいね～」

最近の流行りはポイント稼ぎ。まだツムジ丸さんもテツさんも来てないし、今のうちに稼がなきゃ。

ぴろりーん

「おっと、ヌ～チャレンジャーだな。どんな相手でも手を抜かないぞ。ポイント稼ぎにはそういう意味もあるんだよね。さて、相手の段位は？」

ハニワ　九段
3099勝 1650敗　勝率65％

「んん？　九段のラウ？　こんな人見たことないぞ？」

画面内のラウは、アイテムやカラーもしっかりコーディネートされてる。むむ……手練れの予感！

ファイト、ワン、レディ……

ハニワとかいう人のプレイスタイルは、良く言えばダメージ効率がいい。つまりはバクチ気味なスタイルってこと。こういうタイプ、苦手なんだよな～

ケィ、オゥ

追い詰めながらも、投げにいったところに連環虎燕掌（※1）を置かれ、逆転負け。キュ～～。

「おや？　ケンタくん、今日もポイント稼ぎかい？　精が出るね」

そういって現れたのはテツさん。ちぇ、みっともないとこ見られちゃったなあ。

「テツさ～ん、このラウ、噛み合わないっすよ。デカい技ばっか振り回すから、攻めるの馬鹿馬鹿しくなっちゃいます」

「ははは、また泣き言かい？　噛み合ったら勝てるに決まってるじゃん」

「あうぅ……」

「どれ、俺も手合わせ願おうかな……あれ!?　『ハニワ』？」



テツさんはそう言うと、2P側をのぞき込んだ。

「ハニワじゃないか！　どうしてこんな所に？」

「あ、テツさん!!　よかった！　やっぱりここにいたんスね！」

どうやらさっきのラウ、テツさんの知り合いらしい。

「それにお前、臥龍館のエンブレムも無くなってるし……。何かトラブルでもあったのか？」

「それがッスねえ……」

分裂のいきさつ

「おい、てめえら。なんかウチのチームがネットでたたかれてるらしいじゃねえか。どういうことだよ」

自分の名前は花輪啓太郎。リングネームはハニワッス。ゲームセンターマンハッタンでは、今、臥龍館の会合が行なわれているとこッス。

「は、はい……。何でも、臥龍館は頭数ばっかそろえてるから、ポイントトップだとか言ってる輩が……」

「ち、うぜえな。どうするよ、『村正』？」

こいつは首領の伯符。腕は立つけど、威張ってばかりでカリスマ性が無いってのが本音なんスよね。

「さあな。お前の好きにすりゃいいんじゃねえか？」

んで、この人こそが、臥龍館の事実上エースである村正さん。ぶっきらぼうなところはあるけど、その強さは本物。先の全国大会では2位と、関東近郊では最上位だったんス。存在感も強烈で、みんなこの人に惹かれて臥龍館に入ってるんスよね。

「よし、決めたぞ。今現在ポイントが1000に満たないヤツは、全員クビだ!!」

ざわっ

あ～あ、また伯符のワガママが始まっちゃったよ。そう、最近の臥龍館は、常にこんな感じなんス。もうこんなチームにはうんざり。そうだ！　テツさんのとこに行こう！

「伯符さん、俺も950ポイントしか無いから、ヤメるっス」

「はぁ？　お前が1000未満ってことはねえだろ？」

「無いものは無いんス!!　じゃ、そういうわけで。村正さん、お世話になりました」

「おお、元気でな、ハニワ」

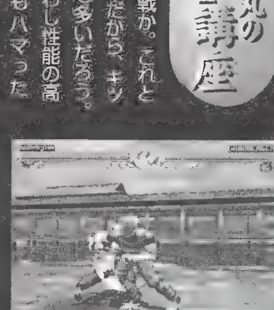
「ちょ、ちょっと待てよ村正。そんなにアッサリ認めんなって！」



ツムジ丸のVF講座



今回のお題は、ラウ戦か。これといった弱点のないキャラだから、キツイ印象を受けることも多いだろう。ポイントは、やっぱかわし性能の高い技だな。ケンタもハマった翻身壁掌なんかは、その代表格といえる。この技は、鳳凰槍掌をくらった後とか、こちらがわずかに有利になったときに使われがちだ。ヒジとかを出すとかわされちまうから、思い切ってリーチの長い技とか、回転系の下段攻撃も使って対応しようぜ。あと、かわし系の技は、ガードすればたいてい反撃できるってのもミソ。反撃をきっちり決めることはもちろん、有利なとこであえて様子を見て自爆待ち、って選択もアリだな。



鳳凰槍掌や連掌旋風腿ヒット後は、かわし性能の高い技が非常に使われやすい。相手がどんな選択肢を持っているか見極めたいところ。

3Dミニ講座　※1：一発目が技のスキに当たると連続ヒットする浮かし技。空中コンボまで含めると大ダメージを与えられる。※2：どちらもリーチが長く、やや離れた距離で強い技。順歩冲掌はカウンターヒット、双虎烈破はノーマルヒットでも空中コンボにつなげられる。※3：パンチ系の技を取れるジャッキー固有の当て身技。中間距離戦でラウが使う技への対抗策になる。

若林哲也（テツ）
26際。バーチャ2時代から有名で、全国でも5本の指に入る凄腕のアキラ使い。かつては東京最大勢力を誇る「関東臥龍館」のメンバーだったが、館長の伯符との確執により脱退。現在はアルカディアチームに所属。



篠崎高志（ツムジ丸）
アルカディアのバイトで、3D格闘を担当する28歳。ミヤモト先生と同級生であった高校時代は、いろいろ悪さをしていたとか。バーチャを1からプレイするカゲのスペシャリスト。天然系？



第4の男、入隊

「まあ、そんな感じなんスよ」
「ふうむ、そうか。それで、臥龍館のほかのメンバーはどうしてるんだ？」
「残ったヤツは13人だったかな。ほかのヤツらは新チームを作ったりとか、いろいろッスね」
ハニワという人の話は、僕にも興味深いものだった。最大勢力の臥龍館が空中分解かぁ。群雄が割拠する世の中になってきたって事だな。ようし、僕も乱世の小覇王を目指すとするか！
「ほっほう、臥龍館が分裂とな。こりゃあ面白くなってきたじゃねえの」
「ツムジ！　聞いてたのか」
「あ、ツムジさんじゃないスか！　自分、こないだまで臥龍館にいたハニワッス。ツムジさんにぜひここでお願いしたい事が！」
「おうおう熱いなぁ。入隊希望か？」
「ハイ！」
「ま、ウチは来る者は拒まず、去る者は地獄の果てまでも追うのがポリシーだから、大歓迎だぜ」
「ありがとうございます！　精進するッス！」
なんか体育会系のニオイがする人だぞ。こういう人、僕ちょっと苦手なんだよなぁ。さっきやった感じだと、対戦スタイル的にも合わなそうだし……。さらに言えば、さっきから僕、脇役ムードになってるような……ブツブツ……。
「ん？　どうしたケンタちゃん、浮かない顔して。ひょっとしてムッシュハニィの御入隊に異議あり、とか思っちゃってんのかな？」
「め、滅相もない。ぼ、僕はもちろん大賛成ですってば。でも、ヒロくんが何て言うかなと思って……」
「ほっほ～う。なるほどな(ニヤリ)。お～い、ミヤモト！　なんか、ニューメンバーが入るんだけど、どうよ」
「あ？　バーチャのチームの話なんて、いちいち俺に聞くなよ。勝手にしろや！」

ガーーン

こうして、『しゃがむ青年隊。』は、5人目のメンバーを加えたのでありました。

断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。リングネームや自己PRってのは、けっこう楽しめるネタだよな。んで、今回は表示されるリングネームを言い訳に使っちまうという巧妙な手口。キミらの周りにもいるんじゃない？

KEN☆TA（修行中）

ネガティブ指数（18.5～62.3%）

リングネームの後ろに『修行中』みたいなのを付けるのは、ありがちなパターン。本当に始めたばかりで、乱入されたくないって人もいるだろう。段位が低いヤツなら、これは納得がいく。しかし、問題は五段以上でこれを付けてるヤツ。この場合、「修行中だから、負けてもしゃあない」という言い訳を最初から用意してるのさ。オイオイ、プレイすること自体、常に修行なんじゃね～の？



犬猿、ザ・バトル

次の日。僕はいつもとは違う覚悟でアルカディアに乗り込んだ。
「何とかして、あのハニワってやつにチーム内での序列ってもんを分からせてやらなくちゃ」
そう、アルカディアのナンバー3は僕なのだ。テツさんの連れとはいえ、新入りなんぞにデカイ顔されてたまるかってね。ムフ～！
「ハニワくん、勝負しようよ」
「いいッスね。こっちもお手合わせ願いたいとこだったッス」
ファイト、ワン、レディ……
イヤァ～！　まっ!!!
オァア～！ ピチピチピチ はい～！
1時間に及ぶ死闘の結果は、僕の17勝18敗。く、くそぉもう一度！
「ウハハ、おいケンタ、ちと頭を冷やした方がいいんじゃね～の？」
「あ、ツムジ丸さん。いや、読み合いには全体的に勝ってるんで、もう少しやれば結果が……」
「いや、多分出ねえな」
えっ？　そんなはずは……。
「お前、手練れのラウとあんまり対戦したことねえだろ。何で勝ち越せないのか、分かってる？」
「え？　そりゃぁあの、中距離になったときのヨ～イドンに負けて大ダメージを奪われてるからで……」
「やっぱりそうきたか。確かに、それが目立っちまうからな」
「違うんですか？」
「ま、中間距離からの順歩沖掌（じゅんぽちゅうしょう）や双虎（そうこ）烈破（れっぱ）(※2)は大きなダメージ源だが、向こうにもキツいとこはあるんだぜ。ジャッキーにもビートナックルとか有効な攻め手はあるし、防御手段にはパクサオ(※3)だってあるしな」
ふむう。
「重要なのは、ラウに攻め込まれた後のことさ」
「でも、こっちが有利なとこでは、しっかり攻めてますよ」
「ラウ戦の落とし穴は、まさにそこにある。お前がしゃがパンとかヒジで切り返しにいくところを、逆に利用されちまってるのさ」
「？？？」
「ラウは、ちょっとだけ不利なとこから攻める手段が豊富にある。ヒジをかわしやすい翻身壁拳（ほんしんへきけん）とか、軸をずらしながら攻撃する燕陣旋風脚（えんじんせんぷうきゃく）とかな。お前の番だと思わせておいて、そういった技で切り返すのが常套手段なんよ」
「う～ん、言われてみれば、そういう技をくらってた気もします」
「目先のダメージ源にとらわれず、試合のターニングポイントになっているとこに気付くのも重要だぜ」
そうか。単なるバクチ君かと思ってたけど、ヤツもやることをしっかりやってるんだな。
「よ～し、再戦だ！」
「ツムジさん、そっちばっかりずるいッス！　自分にも秘策を伝授してほしいッス！」
「分かった分かった。いいか、ハニィの場合はな……」
ムキ～、一番弟子の僕を差し置いて！　しかも、親しげにあだ名で呼ばれてるし。コイツやっぱ生意気！

ぴろりーん

こうして、再び泥仕合がスタート。結局、血で血を洗うせめぎ合いは閉店まで続くこととなった。
「ハニワ君、58勝57敗で、今日は僕の勝ち越しだね」
「違うッス！　59勝58敗で、まだ僕が勝ってるッス!!☆」
「なにおう～」
「なあテツよ。あいつらかなりいいライバル関係なんじゃねえか？」
「まったくその通りだ。お互いイイ刺激になりそうだな」
「ウハハ。これでウチもさらなるレベルアップが果たせそうってもんよ。これでもう一人集めれば、5オン5のチームだって組めるぜ」

次回予告

心強い（？）メンバーも加入し、波に乗ってきたアルカディアチーム。団体戦での大会も視野に入れ、ここから本格的な活動がスタートする！

今月のケンタ
KEN☆TA　十段
3123勝　2335敗　勝率57%

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態

arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続



Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

第27回

『業務用モニタの調整法をマスターしよう!!』

業務用モニタを買ったはいいけど、ゲームセンターにあるモニタより映りが悪くて鬱状態に突入している人、そもそも使いこなせなくて押し入れにしまいこんだままだという人。また、ゲームセンターでバイトをしているが、要領が悪いとセンパイにしかられている人などは参考にしてほしい。あ、それからアルカディア編集部のデッチ君も読んでおいてね。

業務用モニタを調整しよう!!

概略を知る

業務用モニタは、家庭用のTVやモニタと異なり、かなり幅広く画面の調整ができるように作られている。それはゲーム基板の映像信号が必ずしも規格通りではなく、基板ごとにマチマチであり、それに対応できるだけの包容力が要求されるからである。

その包容力ゆえに、業務用モニタを使用すれば、アーケードゲームならばほぼどのようなものでも満足できる映りに調整できるのだが、逆をいえば、調整が悪いと一般のTVよりも見苦しい映像になってしまうということでもある。

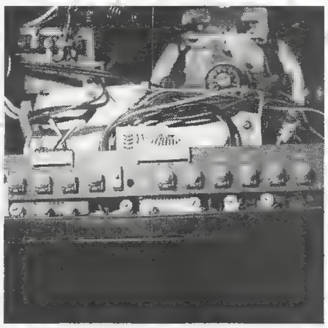
やったことのある人なら分かると思うが、正しい調整方法を知らないと、モニタの調整は自分の感覚との闘いになってくる。

調整に迷って苦しみ抜いた末にいい結果が得られたと思って満足し、翌日にもう一度確かめると、昨日はいいと感じた映像が何とも珍妙に感じられてがっかり、というのがよくあるパターンだ。調整しているうちに、何だか分からなくなってくるのだよね。

それもこれも、正しい方法を知らぬがゆえの悩み。正しい調整方法を知って、悩みをサックリ解消してしまおう!!

家では最高の映像で自己満足、バイト先のゲーセン(!?)ではお客さんに最高の映像でプレイしてもらうために、業務用モニタの調整法をマスターしようというのが今回の主旨だ。

業務用モニタの調整項目



モニタの調整基板。左側がバイアスとゲイン、右側がサイズ、位置などのボリウム。



フォーカス調整(上)とスクリーン調整(下)のツマミ。真ん中の縦に並んだ二つがそれだ。

業務用モニタ調整項目一覧

	調整項目	備考
①	画面の位置調整	上下および左右
②	画面のサイズ調整	上下および左右
③	同期調整	水平および垂直
④	水平周波数切り替え	15KHzおよび24KHz
⑤	画面の上下および左右反転	―――
⑥	フォーカス調整	―――
⑦	スクリーン調整	―――
⑧	RGBのバイアス調整	―――
⑨	RGBのゲイン調整	―――
⑩	ブライト調整	―――

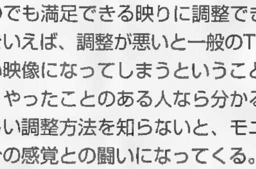
業務用モニタの具体的な調整項目は、左に挙げたようなものだ。

モニタによっては、調整できない場合もある点はご了承願いたい。

ちなみに、最近のモニタでは、④の項目は備考のものに加え、31KHzを選べる場合もある。

この中の①～⑤は調整ボリウムや切り替えコネクタの位置さえ確認できればすぐに対応できると思うが、②、④、⑤については注意点がある。

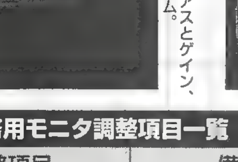
Notice! ②画面サイズ調整時の注意点



横幅調整がフェライトコアを回す方式の例。

横方向の調整が六角レンチを使用するタイプの場合、金属の六角レンチで作業すると、短時間でかなり高温になるので注意。プラスチック製の六角レンチを用意できない場合は「少し回してすぐ抜く」を繰り返すといいぞ。

Notice! ④、⑤作業時の注意点



絶対に電源を切ってから作業をすること!

作業をする前に必ず電源を切るようにしよう。感電の危険性があるし、モニタの故障につながる可能性もある。

モニタには高電圧がかかっている場所がいくつもあるので、特に感電には注意してもらいたい。

ゲー事典 お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係　E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

業務用モニタ画質調整のコツ

業務用モニタ調整項目補足説明

さて、多くのユーザが悩むであろう画質調整の解説に入っていこう。項目は先の表の⑥～⑩に該当する。

NOTICE

バイアス調整で暗めの画面にしても、スクリーン調整やブライト調整で明るい画面にすることができる。しかし、消費電力がかなり増えるので注意。

フォーカス調整

要するに、画面のピント合わせである。モニタ内のアルミ板でシールドされた部分から黒いツマミが二つ出ている。その片方を回す(前ページ写真参照)。基板のテストモードで、クロスハッチを表示して調整するとやりやすい。

スクリーン調整

ブラウン管にかける電圧を調整して画面の明るさを調整する。フォーカス調整ツマミのもう片方である。

黒い部分が白く浮き上がっているようではダメ。こちらを明るく調整する前に、ブライトを調整しておくことを忘れずに。

RGBのバイアス調整

バイアスとは、モニタ内にあるRGBアンプの動作点を決めるもので、黒レベルに影響を及ぼす。調整が悪いと微妙な中間色に影響が出るので注意しよう。

基板からのRGB出力がかなり強い場合や、弱い場合も同様である。

RGBのゲイン調整

ゲインは、モニタ内にあるRGBアンプの増幅度を決めるもので、色の濃さに影響を及ぼす。

ツマミを大きく回すとバイアス調整がずれる場合があるので注意。

先月号のRGBコンバータを使用する場合は、この項目の調整が必要だ。

ブライト調整

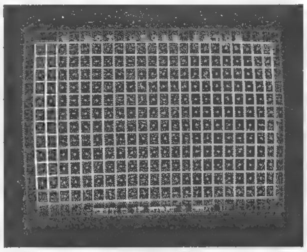
画面全体の明るさを決めるもの。スクリーン調整と同じ働きだが、あちらは一度調整を行なったらあまりいじらず、普段の調整はこちらで行なおう。これを回すことは、フォーカス以外の左記3項目すべて同時に変化させていることと同意だ。

画質調整の手順

実際に画質調整を行なってみよう。ここでは、CP-SYSTEM Ⅱを使用した例を紹介する。CP-SYSTEM Ⅱのカラーテスト画面は16段階に分かれており、目安となるレベルに合わせやすいからだ。もちろん、ほかのゲーム基板のテスト画面も大差ないので、同じ要領で行なえばいい。

STEP 1

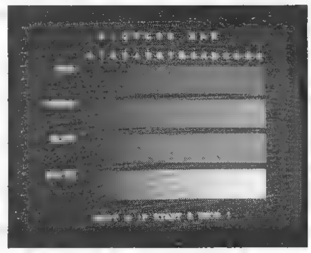
ゲーム基板を接続してテストモードにする。そしてクロスハッチの画面を出す。モニタのフォーカス調整ツマミを回してピントを合わせる。



方眼紙のようなクロスハッチ。真ん中の点でピントを合わせよう。

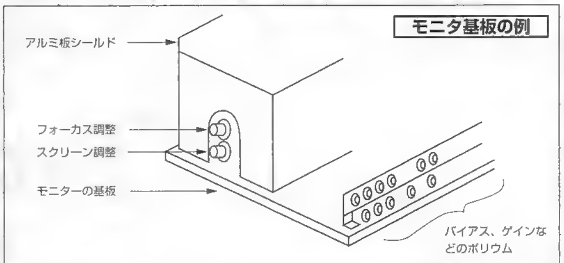
STEP 2

モニタのブライトツマミを左に回し切り、画面を最も暗くする。次にスクリーンツマミを回して画面に白い横線が出る手前に合わせる。



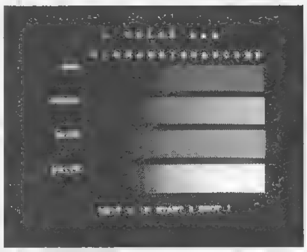
カラーテスト画面。スクリーン調整が悪いと、画面に横線が出る。

モニタ基板の例



STEP 3

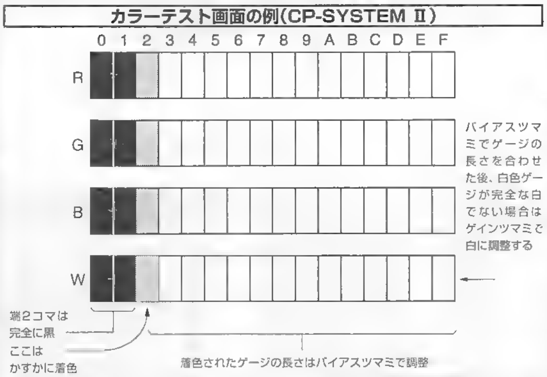
バイアス、ゲイン、ブライトツマミを中間点にセット。画面をカラーテストにし、バイアスツマミを回して、以下の要領で調整する。



カラーゲージの端をあえて黒くつぶしたほうがメリハリが出るのだ。

CP-SYSTEM Ⅱの場合、下図のようにバイアスツマミの調整で、0と1が完全な黒、3から少しずつ色が付いてくるようにセット。

カラーテスト画面の例(CP-SYSTEM Ⅱ)



STEP 4

最後にゲーム画面を出し、仕上がりを確認する。

場合によってはゲインツマミやブライトツマミを回して、さらに好みの画質に調整する。

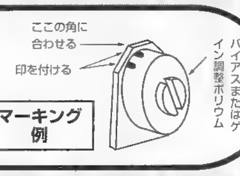
なお、NAOMIなどのJVS規格基板の場合、I/Oボードを付けてJAMMA仕様にしても映像の出力が低めで、ゲームソフトによっては画面の色が薄く、迫力が無い場合がある(3Vp-p。JAMMAは5Vp-pである)。

そのような場合は最初から調整直したほうがいい(面倒だけどね)。

TIPS

ゲームごとにこだわりの設定がある人は、図のようにボリウムにマジックなどでマーキングすると便利。

マーキング例



ゲー事典 STEP4補足ちなみにI/Oボード無しの場合の映像出力は、0.7Vp-pである。これをそのまま業務用モニタに接続した場合、最大感度に調整すれば何とか実用になるが、やはり発色は今一つ。一方、パソコンモニタとは入力電圧がマッチするので、そちらにつなぐことをオススメ(31KHzでゲームができるし、31KHz対応の業務用モニタは数が少ないのだ)。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1995年／平成7年

タイトー

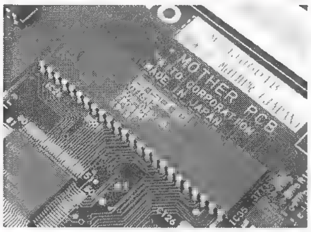
パズルボブル2

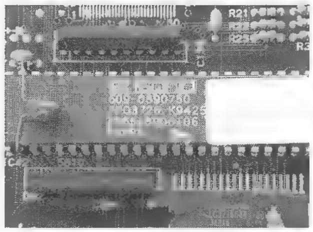
開発元 タイトー　●ジャンル パズルゲーム
発売元 タイトー　●操作系 8方向レバー＋1ボタン

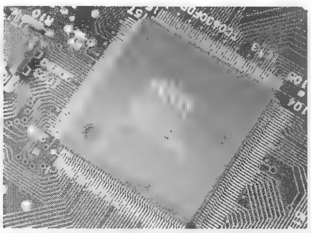
システムボード	TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
CPU	68000+68020
サウンド構成	ES5505+ES5510（ENSONIQ製）
表示色数	カラー
スペック	JAMMA規格 ±5V/+12V電源

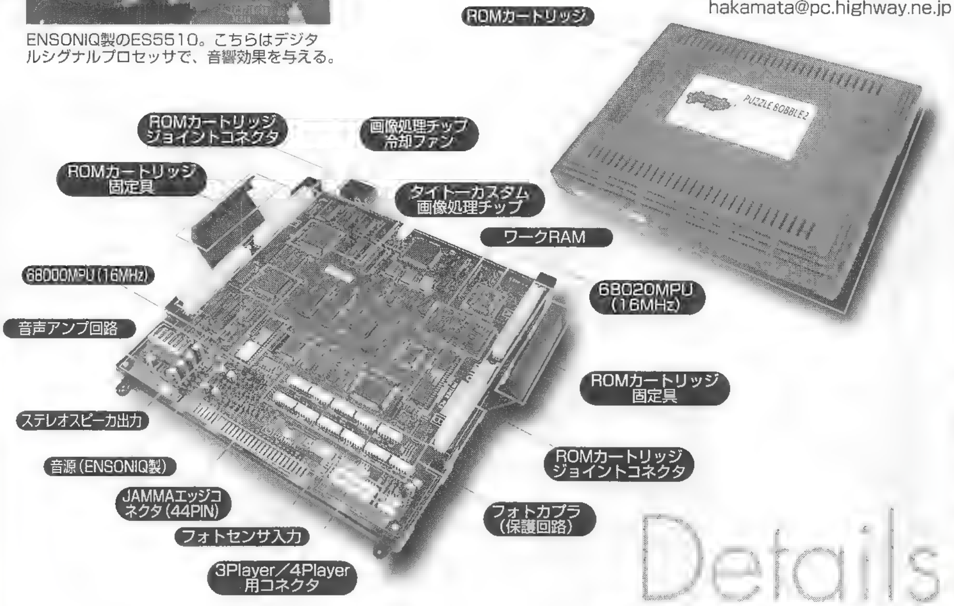
タイトー初のカートリッジROM採用基板

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp


PCM音源ES5505。シンセサイザーメーカーの名門ENSONIQ製。極上の音色だ。


ENSONIQ製のES5510。こちらはデジタルシグナルプロセッサで、音響効果を与える。


画像処理用チップ。なかなか凄い画像処理が可能だが、発熱するので冷却ファンが必須。



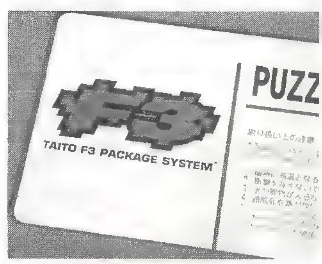
用語解説

ROMカートリッジの封印：ROMカートリッジには封印がしてあるので、メーカー修理をあきらめないと中身が見られない。が、封印されているものほど見たくなるのが人情というもの。人はメーカー修理もクソもねーやとばかりに分解にいそしむわけだが、中身はROMやカスタムチップだけと、面白味のあるものは入っていないので、後追いしないこと。MegaSystem32（ジャレコ）やCP-SYSTEM2（カプコン）も、同時期にカートリッジ式のROMを採用して登場しており、当時の流行だったといえる。

ROMカートリッジの向き：基板というものはエッジコネクタを上にして持つことが多く、そちらが「上」という勝手な認識をしがちだが、F3基板はタイトルラベルを下にして挿す感じになる。何度逆に挿そうとしたことか。ただMegaSystem32と違って、逆さには差し込めないので安心。

HARDWARECHECK

『カイザーナックル』から始まったこの基板は、カートリッジ式ROMを採用しています。従来のシステム基板は、ソフト部分であるROMの抜き差しが非常に面倒で、保護されていないがゆえに扱いに気を使うことが多かったのですが、プラスチック製のシェルで覆い、カートリッジ式にすることで、その弱点を克服しています。CP-SYSTEM2と異なり妙な時限機構も無いので、扱いが楽です。基板ファンにおすすめできる一枚ですね。



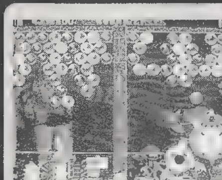
一般的にはF3基板の名で通っているが、正式にはこのような名称だ。

君は知っているか!?

当時パズルといえばオチモノばかりでしたが、このゲームは下から上に泡を発射します。同色3個以上で消えるというごく普通のルールなのですが、ビリヤードのような要素もありますし、面を消し進んでゆく感じは『フラッシュポイント』のようでもあり、なかなかクセになります。

本シリーズはコンシューマ版を巻き込んでのヒットになりましたが、その要因は、パッドでもキーボードでもできる間口の広い操作方法にあった考えられます。昨今では移植を前提にゲームを作っているためか、ジョイスティックじゃなければ操作が困難（ゲームパッドだと本来の遊び方が難しい）なものは後回しになりがちと感じます（それが悪いとはいいませんが）。

初代『パズルボブル』は普及を考えてか？ なぜか初代はネオジオで発売されたのですが、パズルゲームとしての出来は良かったので、「2」以降このF3基板でリリースされるようになりました。そう、完全に飽きられるまでネ。ゲームシステムの出来がイイのは認めますが、何もこんなに引っ張らなくても…。


落ちモノ系パズルゲームの名作に数えられる一作だ。

ゲー事典 「パズルボブル」といえば、妹がやり狂っていたことを思い出す。妹は基本的にゲームはやらないのだが、原始人が初めて火を見たかのごとくのめりこみようで、何と約2年に渡りやり続けていた。その後、どこから聞き付けてきたか「四川省」をやりたいというので与えたところ、その後半年ほどやり続けていた。ゲームが面白いのか、本人が単純なのか。（編集）

全国ゲームセンターイベント準備会

イグゼクスに向けて一直線！ これがギルティファンのための「GIG」だ！

先月発足したGIG（ギグ）の反響が大きかったので詳しく紹介しよう。GIGとは、Guilty-Ism-Groupの略語で日本語に訳すとギルティ主義集団となる。GGシリーズが好きで応援したい人と店舗の集まり、すなわち私設応援団のようなものだ。

GIG加盟店で行なわれる大会は、「G-ISM全国レディーストーナメント」「G-ISM5on5団体戦」のように"G-ISM"の冠名が付くそうだ。「G-ISM」の大会は要チェックだぞ。発足記念として、最後の公式『GGX』大会が3月31日に開催される。本誌発売直後にこの記事を見た『GGX』ファンのみんな、すぐに茨城へダッシュだ！　なお、GIGは加盟店舗を随時受付中とのこと。

〔G-ISM開幕戦 GGX3on3大会〕

【開催日時】 3月31日 13時　エントリー締切12時
【開催場所】 アイアイ駅南店　茨城県水戸市
【ルール等】 チーム内同キャラクター不可

※GIG開幕戦を記念して大会後に『GGXX』を一足先に体験できるかも……？

【店舗所在地】
アイアイ駅南店　茨城県水戸市桜川1-4-10　☎029-221-1001

【GIG加盟問い合わせ先】
GIG運営本部　東京都世田谷区赤堤1-35-22　☎090-6142-1102
主催■程原 宏明（ほどはら ひろあき）
E-Mail■hodohara@u01.gate01.com

餓狼群の極上プレイを見逃すな！ 第3回MAX杯、間もなく開催

先月号でもお伝えしたとおり、間もなく第3回MAX杯が開催される。腕に自信のある餓狼プレイヤーの諸君、参加を待っているぞ！

〔第3回MAX杯・餓狼伝説SP大会〕

【開催日時】 4月14日　14時　エントリー当日はのみ13時まで
【開催場所】 秋葉原 Jゲーム
【ルール】 2on2（二人一組タッグ形式）　1勝1敗の場合は敗者の対戦で決着　参加無料
【問い合わせ先】
MAX　大会HP■http://home.att.ne.jp/sun/garousp-max/
メール■garou_max@yahoo.co.jp

金曜の夜は、金カニ！

"カニスポ"の愛称で親しまれている新宿スポーツランド中央口店に新たな名前が付いたのを知っているか？　「金曜日」に『VF4』の上級者が集合するため、"金カニ"と呼ばれているのだ。また、レトロゲームに力が入っていたり、プライズ関係のイベントを開催したりと、今"金カニ"が熱いらしい。

【店舗所在地】
新宿スポーツランド中央口店　新宿区新宿3-26-2　☎03-3352-1637

ストⅢ3rd界に期待度大のビッグイベント！ 「第一回クーペレーションカップ」開催!!

関東エリアで『ストⅢ3rd』が盛り上がっている店といえば、板橋ゲームニュートン&町田ビートライブだが、今回この両店舗が、業界活性化を図るために手を組み、新たなる大会を立ち上げた。それがこの「クーペレーションカップ」だ。バックアップは数々のストⅢ3rd全国大会を開催した経験を持つ「G-UP」。

大会の特徴は、5on5チーム戦と年2回開催という点。プレイヤーの意見を最大限に取り入れ、この形式となったそうだ。また、各地で行なわれている大会の協力を仰ぎ、シード権争奪戦を積極的に推し進めていくとのこと。今なお根強い人気を誇り、潜在的なプレイヤーは相当数存在するといわれる『ストⅢ3rd』の新たなる戦いはこれからだ！

〔第一回クーペレーションカップ〕

【開催日時】 4月28日（日）　9時～
【受付期間】 4月1日～4月18日（定員になり次第、締め切り）
【決勝開催地】 町田ビートライブ
【大会形式】 ●5on5　●勝ち抜き戦　●募集チーム数 30チーム＋α
【参加料】 1チーム2000円
【エントリー】 ●webエントリー（大会HP上）　●FAXエントリー（ビートライブ）
【ルール】 ●2本先取　●SA試合ごと変更可　●チーム内3キャラ以上で構成
【予選】 ●3チームリーグ戦（×10）　●1位が本戦、2位がプレーオフへ
【本戦】 ●12チームトーナメント制
【問い合わせ】 ■ビートライブ
東京都町田市森野1-37-8　今村ビルB1　☎042-710-0508
■GAME NEWTON
東京都板橋区志村3-24-3　高橋ビル1F　☎03-3558-9766
大会HP■http://homepage3.nifty.com/erooku/index.htm

関西最強を決める！ バーチャファイター4 第2回 関西決闘開催!!

大きな大会を待っていたプレイヤーに朗報、なんと「第2回バーチャファイター4関西大会」が開催されるぞ。スケジュールは以下の通り。まだまだ熱い『VF4』にさらなる熱戦が期待される。優勝を勝ち取るのは誰だ!?

予選店舗、日程は次号掲載予定。

〔第2回　関西決闘勝負〕～シングル戦・3on3～

【大会概要】（シングル戦・3on3共通）
【店舗予選期間】 5月7日（火）～6月16日（日）
【決勝大会】 6月23日（日）13時～　セガアリーナpa・douにて
【ルール】 ●45秒　●3本先取　●トーナメント方式　●アクセスカード必須　●参加費100円　●参加賞なし
【シングル戦】 ●定員各店舗32名
【3on3】 ●定員各店舗16チーム　●キャラ固定　●チーム内の同キャラOK　●先鋒・次鋒・大将の順番自由

GCN NEWS NETWORK

GCN主催は盛り上がり必須!!
本当に世界レベルの大会を開いてしまうのか!?

GCN杯ストⅢ3rdストライク全国大会・決勝会場決定!!

『ストⅢ3rd』の聖地、あの『ニュートン』にて5月5日13:00より開始!!
日頃からハイレベルな対戦が繰り広げられている店舗だけにすごい試合が期待できるぞ！

〔GCN杯ストⅢ3rdストライク全国大会決勝〕

【開催日時】 5月5日 13時　**【開催場所】** GEME NEWTON

GCNストⅢ3rd大会予選　まだまだ間に合う！予選店舗追加だ!!

まだまだ予選は続いているぞ。店舗スケジュールを要チェックだ！！
今回追加された店舗は、「大久保アルファステーション」だ。

【ストⅢ3rd大会予選スケジュール】（開催時間は各店へお問い合せ下さい）

開催日	店舗名	住所	電話番号	大会担当者
3/30	チルコポルト前橋店	群馬県前橋市国領町 2-200-6	☎027-237-4234	高松
3/31	ラモススタジアム	大阪府大東市住道1-2-22	☎072-871-3960	橋本・岡本
4/6	GAME SPOOT21	東京都新宿区西新宿1-15-4	☎03-3343-0010	山崎
4/7	ゲームサファリ穂積店	岐阜市穂積町馬場ふ城町1-93	☎058-326-6537	天野
4/7	ゲームビンゴ	千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F	☎047-395-2065	吉田
4/13	ゲームインみとや三河島店	東京都荒川区西日暮里1-37-17	☎03-3806-0019	亀井
4/14	GAME FORUM21	東京都東久留米市本町3-9-17 2F	☎0424-76-5657	新明
4/20	アミューズメントエース津田沼	千葉県船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918	荒木
4/21	GAME NEWTON	東京都板橋区志村3-24-3	☎03-3558-9766	松田
4/21	センチメートル	埼玉県草加市栄町2-9-15 ファーストビル 2F	☎048-931-7168	高橋
4/27	ファンファン本厚木店	神奈川県厚木市中町2-1-6	☎046-294-0166	冨岡
4/28	MOM西葛西店	東京都江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737	加藤
4/29	ハイテクセガ金山店	愛知県名古屋市熱田区金山1-19-2	☎052-323-0121	菊地
4/29	大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595	笠原

【ルール】 ●設定デフォルト　●2本先取
【禁止事項】 ●キャラは固定　●スーパーアーツは変更可能
●「ケン」の『まこと』に対するニュートラル投げによるフィニッシュ。

バーチャロンフォース 2on2全国大会の全貌が見えてきた!!

バーチャロンフォース2on2全国大会で、セガがGCNに大協力体制！　もちろんアルカディアもバックアップするぞ!!　そしてなんと決勝会場はセガ本社のイベント会場で開催される事が決定。これは当日、大会だけじゃあ終わらないかもね。日程は6月より予選が開始され、エリア決勝は7月半ばを予定、そして最強を決める最終決勝戦は7月28日だ！

現在の予戦予定店舗一覧は下記の通り。すでにこれだけの店舗が名乗りをあげている。参加店舗は今後、変更される可能性もあるが、これは見逃せないイベントになりそうだ。

北海道	セガ[illegible]店	札[illegible]5丁目[illegible]	愛知県	ハイテクセガ金山店	名古屋市熱田区金[illegible]2
	クラブセガ[illegible]店	[illegible]7		セガワールド[illegible]店	[illegible]大字[illegible]下野7
秋田県	ハイテクセガ秋田店	秋田市[illegible]		セガ[illegible]豊橋店	豊橋市[illegible]41
宮城県	ハイテクセガ仙台店	仙台市[illegible]中央[illegible]AKビルB1	三重県	セガワールドサウスウエスト店	[illegible]40771
福島県	オ.エレトパークセガワールド店	郡山市[illegible]大久保35-1	京都府	セガワールド六地蔵店	京都市伏見区[illegible]下32 京都ショッピングセンター2F
群馬県	セガワールド[illegible]店	[illegible]中井 87	大阪府	ハイテクランドセガ[illegible]オン店	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル F
千葉県	ハイテクセガ千葉店	千葉市中央区富士見2-4-1 富士ビル		ハイテクランドセガ[illegible]2店	大阪市北区梅田1-1-4 駅前第4ビルB1
	ハイテクセガ[illegible]店	[illegible]1[illegible]ビルB1		ハイテクランドセガ[illegible]ター王	大阪市[illegible]31 [illegible]3F
	アミューズメントエース	[illegible]		ハイテクランドセガ香里店	寝屋川市香里[illegible]32-5
東京都	[illegible]店	[illegible]21		セガワ[illegible]21店	高槻市[illegible]884-1
	セガワールド[illegible]店	[illegible]7 24		セガワールド布施店	東大阪市[illegible]11 ロンモール布施内
	セガワールド大森店	大田区[illegible]12 5	兵庫県	[illegible]サンクス店	神戸市中央区琴緒町5-4-5 [illegible]404
	新宿スポーツランド西口店	新宿区西新宿1-12-5		ハイテクランドセガ姫路CS店	姫路市駅前町254 姫路CSビルB1
	新宿スポーツランド中央口店	新宿区新宿3-26-2	岡山県	セガワールド倉敷店	倉敷市[illegible]
	新宿スポーツランド本館店	新宿区新宿3-22-2	香川県	セガワールド高松店	高松市[illegible]
	クラブセガ秋葉原店	千代田区[illegible]1-10	徳島県	セガワールド[illegible]店	徳島市[illegible]4-16
	上野[illegible]	台東区上野[illegible]	高知県	ハイテクランドセガ土佐店	高知市[illegible]5
	ハイテクランドセガ[illegible]店	[illegible]4-4 東口会館1F	広島県	ハイテクセガ[illegible]店	[illegible]5
神奈川県	セガ[illegible]店	横浜市[illegible]5 24 [illegible]F	山口県	ハイテクセガ[illegible]下関店	山口県下関市竹崎町4-3-1
	ハイテクランドセガ戸塚店	横浜市[illegible]129	福岡県	天神[illegible]GO店	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル
長野県	セガワールド[illegible]店	塩尻市大字[illegible]1526-1	鹿児島県	クラブセガ天文館店	鹿児島市千日町 5-7
愛知県	ハイテクセガ豊田店	豊田市[illegible]5			

予選店舗大募集中

●すでに40店舗以上の参戦が決定しているこの大会は、GCNとしてはガンダム以来の大プロジェクトになるはずだ。君の行き付けのお店は参戦しているかな？
GCNではまだまだ予選参加店舗を受け付けているぞ。締切は4月30日までだ！

GCNへのお問い合わせ先　代表　大山球一　Email■gcn@jcom.home.ne.jp　◎店名・住所・電話番号をメールにてご連絡下さい。なお、携帯メールはご遠慮下さい。添付書類を読めるPCなどでお願い致します。

今月の強者たち・・・・・・

全国のゲームセンターで勝ち抜くプレイヤーたち。このページでは、各地に潜む猛者たちを一気に紹介しよう。目指せ、有名プレイヤー！

北海道・東北

■麻生アミュージアム（北海道）
◇BM6thMixMAXコンボ大会 2/2・11名
優勝：竹内寿和
2位 CRYM 3位 デビル

BM6thMixGREAT大会 2/2・11名
優勝：CRYM

◇ギターフリークス6大会 2/3・9名
優勝：KGB
2位 XYZ 3位 F-M

◇ガンダムDXペアタッグ戦 2/10・22名
優勝：ダルシム&吉祥寺総帥（シャアザク、シャアザク）
2位 ピンタンク&T・うぐぅ～ 3位 ガッチャン&小みどり

◇オラタン大会 2/11・16名
優勝：S14
2位 ヤマサン 3位 SUBARU
※キャラ変自由

◇ポップン7大会 2/17・18名
優勝：藤森直之
2位 梅 3位 AMY

◇ガンダムDXペアタッグ戦 2/24・16名
優勝：シャブオジサン&ヤクバンマン（陸戦型ガンダム、ザク）
2位 A3&小みどり 3位 ディムロス&W-R

◇鉄拳4大会 2/24・8名
優勝：プニ助（仁）
2位MEN 3位 ウラワザ

■札幌アミュージアム（北海道）
◇KOF2001大会 2/15・19名
優勝：魔閃光殺法（庵、メイ、紅丸、ラルフ）
2位 ウラ技マシン 3位 げっかい

◇ガンダムDX大会 2/22・8名
優勝：とみを金欠
2位 逃げる五等兵 3位 受験失敗者と進路決定者

ストⅢ3rd大会 2/22・8名
優勝：YUI（ユリアン）
2位 珍 豪鬼 3位 タキヤマ

◇VF4大会 2/24・16名
優勝：素人（カゲ）
2位 オロC 3位 J和尚

■クラブセガ札幌（北海道）
◇V04ランキングバトル 2月度・24～32名
優勝：LOMMY（VOX）

関東

■セガワールド伊勢崎（群馬）
◇V04大会 2/2・13名
優勝：妥協戦士カマセラクイチ（ライデンA）
2位 ノン 同率3位 H-ARMS、へっぽこ元バル使い

◇オラタンVer.5.4大会 2/2・13名
優勝：キーン（グリスボック）
2位 妥協戦士カマセ 同率3位 H ARMS、病弱-K

■チルコポルト前橋（群馬）
◇道場主決定戦 ストⅢ3rd 2/9・24名
優勝：TAM（いぶき）
2位 修行僧 3位 ゴウ

ぽりごんあらくねーぞ VF4 2/23・24名
優勝：マスターアジア（リオン）
2位 ふた 3位 黒人

■BIG APPLE（埼玉）
◇第2回VF4大会 2/17・13名
優勝：ロミオ（サラ）
2位 Pual Van 大工 3位 ハイデンバック

◇第7回ガンダムDX大会 2/10・32名
優勝：赤ひげ（ガンダム、ガンキャノン）
2位 デイトナのベテラン 同率3位 セントラル、ヒューストン

■ゲームフジ船橋（千葉）
◇GGXチームランバト04 2/2・37名
優勝：仮面天使（チップ）、KYO（ヴェノム）、陽炎（ディズィー）

◇GGXシングルランバト05 2/9・34名
優勝：MASA（ソル）

GGXチームランバト05 2/16・15名
優勝：MASA、ゆきのせ（ソル、ミリア）

GGXシングルランバト06 2/23・55名
優勝：Ertal（ミリア）
2位 イデオン 3位 キャラ替えします

◇V04月例ランバトmission.2 2/24・35名
優勝：ぜのん&JYUUGOGOU（ライデンA、VOX）
2位 I O D&椿花 3位 TTX&DOR.RU

■大久保アルファステーション（東京）
◇第4回ブラッディロア3トーナメント大会 2/10・21名
優勝：アラカワ（アリス）
2位 黒いイルカ、e（同率順位）

GCN主催ガンダムDX全国大会予選 2/24・40名
優勝：早稲田の刺客（キョロ/ガンダム&ジム、ミッケン/ゴッグ&Sザク
2位 ジャンケン負けない（中等兵、ダイバーダウン）
3位 シャゲゴッグ（チーン、マッ）

■プラネットギオ とかげ（東京）
闘姫伝承大会 2/10・8名
優勝：スカンダード（キリコ）
2位 緑茶 3位 田口店長

◇第2回パワースマッシュ大会 2/17・10名
優勝：シェード（カフェ・ピオ）
2位 いかゆうき 3位 JOKER

月例ソウルキャリバー大会 2/17・19名
優勝：でかちょう（御剣）
2位 店員ORI 3位 おおさか

◇月例GGX大会 3/3・30名
優勝：Dark-man（バイケン）
2位 宇田DA! 3位 鑑別所

◇GANGAN行進曲大会・8名
優勝：店員綾沼@EIN流（剛）
2位 FLY 3位田口店長@裏EIN流

◇GGX2on2大会・26名
優勝：Dark-man、ヨン（バイケン、バイケン）
2位 マキオ、MCY

◇VF4大会・12名
優勝：ミリオン★三つ目（ジャッキー）
2位 聖鉄鎖騎士団・団長☆白いたか 3位 江の島

■GAME NEWTON（東京）
◇第4期ストⅢ3rdランバト 1/26・18名
優勝：ラオウ（春麗）
2位 にくきゅう 3位 KSK

◇第4期ストⅢ3rdランバト 2/2・16名
優勝：メスター（ユン）
2位 シャオ 3位 にっと

◇第4期ストⅢ3rdランバト 2/9・17名
優勝：フジクラ（ダッドリー）
2位 ヌキ 3位 シャオ

◇ストⅢ3rd 3on3 2/10・24名
優勝：デュエリスト浜（ボス/ヤン、浜/ケン、K.O/ユン）

◇第4期ストⅢ3rdランバト 2/16・16名
優勝：浜（ケン）
2位 ラオウ 3位 メスター

■PLAYMAX新宿店（東京）
◇鉄拳4NIFA認定挑戦者決定戦 2/8・25名
優勝：kz（シャオユウ）

◇鉄拳4NIFA認定タイトルマッチ 2/8
王者雷神青木とKzの対戦
5:4でチャンピオン防衛

■GAME-FK2武蔵小山（東京）
◇第5回かれー杯 3/10・22名
優勝：裏本八幡（カゲ）
2位 ちゃあ 3位 弐代目!

■荻窪GAME-EXC（東京）
◇第1回荻窪GAME-EXCのVF4大会 2/17・26名
優勝：あきら庭 高田道場（ジャッキー）
2位 アドリブ弁護士 3位 EDN

◇復活！荻窪GAME-EXCのGGX大会 2/24・34名
優勝：舛谷（ヴェノム）
2位 K 3位 AKI

■ゲームインみとや三河島（東京）
◇Cvs.S2ランバト第6期 2/3～・30名
優勝：ゴンタ（C、キング、舞、春麗）
2位 伝説のオタク 3位 ハラモリ

■パワースティック（神奈川）
◇第8回武闘会 2/24・48名
優勝：ダイスケ&連邦彗星（ガンダム/ゾック）
2位 赤い彗星の司&黒い彗星の司
3位 ユダ&ママミルク

◇ポップンパーティ3（女の子大会）3/3・14名
優勝：KANAME
2位 野々村 3位 かずえ桂

■ゲームイプラザニューヨーク大船（神奈川県）
◇KOF'98ランバト2002 東西対決3on3 3/10・39名
優勝：豊とゆかいな関西人（豊、のぶ、カッチミン）
2位 O L W支部長ズ 3位 タイゾックとトメキャノン

◇KOF'98ランバト2002 東西対決 3/10・39名
優勝：のぶ
2位 Dune 3位 xg（老師）

中部

■プラボ新潟店（新潟）
◇第8回ストⅢ3rd大会 2/2・15名
優勝：TKP（ダッドリー）
2位 CYA 3位 鬼平

◇第7回鉄拳祭 2/9・14名
優勝：せき（仁）
2位 てっけんしゅう 3位 さつ

◇第7回Cvs.S2大会 2/16・16名
優勝：TKP（春麗、リュウ、サガット）
2位 ぱい 3位 もか

◇第5回VF4大会 2/23・16名
優勝：バンビ（レイフェイ）
2位 フドウ 3位 ふみと

■芸夢's ZONE（新潟）
KOF2001トーナメント 2/10・10名
優勝：伊藤
2位 ゲン 3位 和尚

◇GGXトーナメント大会 男キャラ限定チョコレート争奪戦 2/17・25名
優勝：はみる
2位 アマルダ 3位 POR

◇第40回GGX女性キャラ限定ランダムバトル 3/3・21名
優勝：TAL
2位 はみる 3位 VZR

■ゲームセンターGLAD（新潟）
◇GGXシングル大会 2/10・32名
優勝：fallen（ザトー）

◇Cvs.S2大会 2/17・24名
優勝：DJD（K、リュウ、サガット、キャミィ）

◇ZERO3ぱんNIGHT 2/22
優勝：ジャネットジャクソン（Z、ガイ）

◇ストⅢ3rdランバト 2/23
優勝：TKP

■ゲームインさんしょう新庄店（富山）
◇VF4三十六房さんしょう5on5チームバトル大会 3/6・40名
優勝：ハロー軍団（小ラ皇/ウルフ・ジルサンダー/アキラ・旅鳥/アキラ・ビー太郎/ジャッキー・まんぢまる/リオン）

■プレイランドカケオ（富山）
◇VF4 1vs1大会 Vol.2 3/3・34名
優勝：越中C（リオン）
2位 兵二@降格済み（ジャッキー） 3位 アイ（ジャッキー）

■レイディビートル（長野）
◇ストⅢ3rd大会 2/9・20名
優勝：こじゃい（まこと）
2位 DJD@しげちー萌え

◇GGX大会 2/16・16名
優勝：○よ（ミリア）
2位 る えこミリア不要説

◇ガンダムDX大会 2/23・16名
優勝：ネオジオン（クエス・パラヤ&ローゼン・クロイツ）
2位 ロンドベル

◇Cvs.S2大会 3/2・18名
優勝：だーわ（N、リュウ、サクラ、ガイル）
2位 DJD

◇VF4大会 3/9・10名
優勝：utsu（葵）
2位 かみかみ お兄たま

■アミューズメントパークNASA（長野）
◇第2回ZERO3大会 2/10・13名
優勝：GFN長野の会長BAV（Z・ダルシム）
2位 GPN 3位 雀

◇第2回KOF2001大会 2/24・16名
優勝：ヤマリン（舞、ラルフ、庵、セス）
2位 んじばあ 3位 sakuya

■ミラクル静岡店（静岡）
◇第1回ガンダムDX大会 2/10・21名
優勝：ヒロ（ガンダム）
2位 黒リス 3位 黒ネコ

◇第6回鉄拳4大会 2/23・16名
優勝：ペロン太（レイ）
2位 ぶ 3位 てっしょり

◇鉄拳4地域対抗3on3戦大会 2/24・30名
優勝：チームかわくぼ（キラーシャオ/シャオユウ、熟長/ポール、ペロン太/レイ）
2位 蒼鉄（R、チョウ、メガスティー）
3位 刑事買族（ローン、アストロ、ハミデカ）

■ハイテクセガ金山（愛知）
◇ZERO2α大会 2/24・10名
優勝：みのもんた（ダルシム）
2位 山下 3位 Y A

近畿

■ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）
◇VF4「VFRポイントランキング戦・第4回a-cho杯3on3」2/17・72名
優勝：たいこべや（大須晶（アキラ）・華火（アキラ）・組長（ウルフ））
2位 関西山王会（絶） 3位 滋賀のカリスマとその手下

◇スパⅡX2on2in大宮ゲームプラザ 2/23・24名
優勝：ハメケンこねーよ（ばたやん（ガイル）・シューティングD（リュウ））
2位 TEAM2002（ユウ・つ～じ～）
3位 逮捕しちゃうぞ！！（弟ちゅんりー・いんろー）

◇ZERO3ランバト第16節（ZERO3全国関西予選第1回）2/24・59名
優勝：ホソカワ（ゴウキ）
2位 わぶ 3位 KNM

◇ZERO3関西予選第3回 3/10・49名
優勝：ネコノヒ（サガット）
2位 MAKI 3位 アサバ

◇ZERO3ランバト開催1周年記念2on2大会（ZERO3全国 関西予選第1回）3/10・56名
優勝：うんこふますぞ！（クマクーマ・クーママ/リュウ、永バッチ/コーディー）

■チャレンジャー堺東店（大阪）
◇ドラムマニア5thMIX大会 2/3・9名
優勝：sky
2位 カッキー

◇第8回ガンダムDX大会 2/17・54名
優勝：アビの残党（ベルオ・ラル、二等兵）
2位 キツネとテツ（テツ、アオイキツネ）

■チャレンジャーGAMGAM店（大阪）
◇第22回ガンダムDX大会・23名
優勝：ロイヤル（スサク/ガンダム、ワールド/ジム）
2位 ギリギリ 3位 貧乏人は麦を喰え

◇第23回ソウルキャリバー大会
●個人戦・18名
優勝：京橋刹那（ソフィーティア）
2位 百日紅DG 3位 MA2
●チーム戦・24名
優勝：ファミコン神拳あたた大全書チーム（ゆうてい/ヴォルド、みやおう/吉光、きむこう/アスタロス）
2位 大王ラーメン四川味

◇第23回ガンダムDX大会・21名
優勝：オヤジ軍ヤンとユリアン（オヤジ軍シヴァ/ガンダム、オヤジ軍チコ ジム）
2位 ユカリにやさしく☆ 3位 必殺！殺人ボイス北斗の拳

◇第4回ストⅢ3rd大会・21名
優勝：ばんちょ（まこと）
2位 岡Q（仮） 3位 アレ

◇第24回ガンダムDX大会・26名
優勝：オヤジ軍ヤンとユリアン（シヴァ/ガンダム、チコ/ジム）
2位 ナカ野大スケ 3位 リー・リーチャンで

◇第24回ソウルキャリバー大会
●個人戦・22名
優勝：パラダイス銀河（シャンファ）
2位 MA2 3位 でかちょう
●チーム戦・21名
優勝：敵はチームの中に（パラダイス銀河/シャンファ、でかちょう/御剣、第四香薬師/キリク）
2位 ハッチOPEN！

◇第25回ソウルキャリバー大会
優勝：百日紅DG（アスタロス）
2位 腹切りユダ 3位 赤ヴォルド

◇第25回ガンダムDX大会・20名
優勝：オヤジ軍ヤンとユリアン（シヴァ/ガンダム、チコ/ジム）
2位 全く度し難い 3位 オヤジ軍アサシン

◇第26回ガンダムDX大会・24名
優勝：モンゲーは来るのか（彗星軍大尉/ガンダム、彗星軍ワールド/グフ）
2位 オヤジ軍ヤンとユリアン 3位 オヤジ軍アサシン

■チャレンジャー関大前店（大阪）
◇第1回KOF2001ランキングバトル・15名
優勝：KAN
2位 ヒラタ 3位 INO

◇第3回V04大会by毒ガス団 2/10・16名
優勝：まるめ君
2位 シャナンマンセー 3位 まにょまにょ推進隊

◇V04大会 2/14・12名
優勝：みすずちんぴんち
2位 みすずちんとりぶるぴんち 3位 地獄毒殺縛り

■チャレンジャー土居店（大阪）
◇第3回Cvs.S2大会 12名
優勝：クロフネ（N、リュウ、ブランカ、サガット）
2位 サイトウ

◇第2回KOF2001大会 16名
優勝：甲斐崎雅史&小西結稀サイトウ（リュウ、ラルフ、マイ、ヴァネッサ）
2位 つじちゃん

■アババ天神橋店（大阪）
◇第9回KOF2001トーナメント 2/2・10名
優勝：都築麻斗（京、K'、庵、テリー）
2位 K.I 3位 hiro

◇第6回GGXトーナメント 2/9・12名
優勝：SLAN@と～る同好会副会長（ジョニー）
2位 アグリッパ 3位 セガソル

◇ガンダムDXタッグトーナメント 2/10・26名
優勝：ラオウ軍2軍（シャアゲル・ガンダム/ズゴック、ジム）
2位 ポークハンター 3位 エリエール

◇第10回KOF2001トーナメント 2/16・8名
優勝：Nob（リョウ、リン、キム、キング）
2位 K-I 3位 hiro

◇第1回ヴァンパイアハンター&セイヴァー大会 2/23・9名
●ヴァンパイアハンター
優勝：オボロマンセー（オルバス）
2位 エノガロ 3位 アモ
●ヴァンパイアセイヴァー
優勝：トム野屋（キュービー）
2位 ドルモン先生 3位 たかはし

■プラボAV'S店（大阪）
◇月刊スーパートーナメント 2/2・18名
優勝：赤ヴォルド（ヴォルド）

◇月刊タッグトーナメント 2/16・18名
優勝：アルテナナイト&百日紅D・G（ナイトメア、アスタロス）

■コスミックプラザABC（大阪）
◇鉄拳4大会 2/10・52名
優勝：お（ポール）
2位 nan 3位 高槻シャオ

◇侍魂Wトーナメント 2/16・13名
優勝：Super highway（右京）
2位 村正 3位 たかし

◇KOF2001大会 2/24・23名
優勝：スコア（リョウ、ハイデルン、舞、ヴァネッサ）

■チャレンジャー三宮（兵庫）
◇ぷよぷよ通大会 2/9
優勝：taku-mini（ジャッキー）
2位 望末 3位 かずみば

◇ガンダムDX大会 2/23・22名
優勝：ヘタレ（あさひ、シャア）
2位 ながさわBros 3位 天の 連盟

■三宮サンクス（兵庫）
◇VF4ランバト 2/16・16名
優勝：SHO（ジャッキー）
2位 やかん

◇スパイクPK大会 2/17・13名
優勝：テンコウ（ホワイト）
2位 MORI 3位 TENQ

◇ガンダムDX大会 2/23・22名
優勝：ケネ連スカパ
2位 ザンギエフ2世 3位 チームヘタレ

■アルゴ（兵庫）
◇DDR4thランバトⅡ 3/6・19名
優勝：臨床
2位 Yuki 3位 SKY

■ミルカトル和歌山（和歌山）
◇ギルティ大会 2/9・30名
優勝：VR（カイ）
2位 MST

◇Cvs.S2大会 2/10・12名
優勝：初代Rジム（サガット、ブランカ、ギース）
2位 41

◇ガンダム低コスト大会 2/10・16名
優勝：イモジム&琴音（ジム、グフ）
2位 MST&春四音

◇KOF'98大会 2/15・16名
優勝：カッチミン
2位 ナムコ兵

◇オラタン5.66大会 2/16・26名
優勝：L7（ライデン）
2位 バフ田

◇VF4 3on3大会 2/16・57名
優勝：Pu+裏切り魔人「ラ」
2位 紀秋会二軍

◇KOF2001大会 2/17・8名
優勝：ライジングタッコー
2位 ネオ

◇GGX滋賀遠征大会 2/23・23名
優勝：田口（ソル）
2位 N・Kジョニー 3位 MSV

◇ストⅢ3rd大会 2/23・10名
優勝：西川（ケン）
2位 シガちゃん

◇ポップン大会女の子編 2/24・8名
優勝：水無月らいむ
2位 和泉百夏

◇ポップン大会修羅の国編 2/24・13名
優勝：MST
2位 LCB@p2zm

◇ガンダムDX大会 2/24・16名
優勝：TOO（Cゲル/ゾック）&ヤス（Cゲル/Cザク）
2位 ごっちゃん&ちず

中国・四国

■スーパーヒーロー倉吉（鳥取）
◇第2回VF4山陰最強決定戦 2/10・41名
優勝：下K連打（葵）

◇第3回KOF2001大会 2/24・12名
優勝：ムサシ

◇第1回VF4 3on3大会 2/24・30名
優勝：汚肉無糖（ブラック無糖、ばろ、汚肉）

■プレイシティキャロット島大前（島根）
◇第19回GGX大会 2/9・8名
優勝：椿（ソル）

◇第3回鉄拳4大会 2/16・16名
優勝：KOU（仁）

◇第5回KOF2001大会 2/23・8名
優勝：松本

◇オラタン5.4大会 2/24・11名
優勝：リベンジャーチキン君（ザイファー）

■スペースV1 廿日市店（広島）
◇第5回ガンダムDX大会 2/9・12名
優勝：シローカイエダ&彗星の健二
2位 住お&オマル師 3位 タイ長&フィゲ

◇第6回Cvs.S2大会 2/10・12名
優勝：ノリモト（リュウ、ケン、豪鬼）
2位 しむら犬 3位 みずた

◇第3回KOF2001大会 2/17・19名
優勝：にせうす（紅丸、フォクシー、京、庵）
2位 J M 3位 96

◇第4回SPIKEOUT大会 2/23・10名
優勝：江頭（天心）
2位 すみかわ 3位 点心

九州・沖縄

■MAHODO（福岡）
◇VF4 3on3 2/9・18名
優勝：かませ犬チーム（イタマエ/ジェフリー、ヤスオX/ラウ、ムームーダンス/アキラ）
2位 斑鳩愛好会チーム 3位（笑）チーム

◇GGXX発売記念GGX大会 2/16・19名
優勝：ガンツ（ジョニー）
2位 m・j・mamy 3位 れみ

■プラボ浦上店（長崎）
◇GGX大会 2/9・18名
優勝：ATC（ミリア）
2位 カサイ 3位 ヒー

◇KOF2001大会 2/10・18名
優勝：K.O（日本チーム）
2位 W I 3位 まほろ

◇鉄拳4 2on2大会 2/16・22名
優勝：やらせん（仁、リー）
2位 ジョイフル門下生コース 3位 ジョイフル師範代コース

◇オラタン5.66大会 2/24・20名
優勝：ICDM（グリスボック）
2位 哀戦士 3位 おさんぽ

■ゲームプラザ白山（熊本）
◇ストⅢ3rd九州大会熊本予選最終決戦 2/9・24名
優勝：ZON（春麗）

◇第1回KOF'98トーナメントバトル 2/16・25名
優勝：ASANO=C

◇鉄拳4トーナメントバトルVol.8 Vol.1 2/23・21名
優勝：なかったことに（シャオユウ）

◇VF4 3on3チームバトル Vol.2 3/3・30名
優勝：ミルク&王子おかしVer.（カゲ/ラウ/アキラ）

◇鉄拳4トーナメントバトル Vol.9 3/9・24名
優勝：PAC（リー）

センタートリスト

北海道・東北

北海道

★麻生アミュージアム
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎011-736-6166

- 4/6 随時 ビシバシチャンプ無料イベント
- 4/7 15:00 ギターフリークス7大会
- 4/13 16:00 CAPCOM VS. SNK2大会
- 4/14 15:00 ガンダムDX大会
- 4/20 16:00 KOF2001大会
- 4/21 15:00 ポップン7大会
- 4/27 16:00 GGX大会
- 4/28 15:00 ガンダムDX大会
- 4/29 18:00 鉄拳4大会
- 4/29 16:00 VO4大会

※すべて参加費100円、ルールは当日発表

★クラブセガ札幌
札幌市中央区南5条西4丁目7 ☎011-512-1868

- 毎土曜 15:00 VO4ランキングバトル4
  ◆隔週でチーム編成が変わります。

中部

新潟県

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631

- 4/6 21:00 第10回ストⅢ3rd「ブロッキング選手権」
  ◆参加無料・トーナメント戦
- 4/13 21:00 第9回鉄拳4大会「鉄拳祭」
  ◆参加無料・トーナメント戦
- 4/20 21:00 第9回CAPCOM VS. SNK2「統一王座決定戦」
  ◆参加無料・トーナメント戦
- 4/27 21:00 第8回VF4大会「新世紀覇王伝」
  ◆参加料100円・トーナメント戦・カード使用可能

★芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54 ☎025-286-4117

- 4/7 13:00 第41回GGXランダムキャラクターバトル2
  ◆実際にクジで舞試合キャラクターを決めて行います。
- 4/14 13:30 KOF2001トーナメント大会 ◆参加費100円
- 4/21 13:30 兎 最強雀士決定戦3
- 4/28 13.30 柏ZERO3トーナメント大会
  ◆さくらのコスプレでお待ちしています

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737 http://www4.kiwi-us.com/~glad/

- 4/7 14:00 ガンダムDX 2on2大会 ◆鹵獲機体あり
- 4/13 14:00 GGXレディース大会 ◆女性限定
- 4/14 14:00 GGXシングル大会大会
- 4/21 14:00 CAPCOM VS. SNK2大会
- 4/26 21.00 ZERO3ばんNIGHT大会
- 4/27 —— ストⅢ3rdランバト

富山県

★ゲームいんさんしょう新庄店
富山県富山市荒川3丁目1番6号 ☎0076-422-1115

- 4/14 14:00 VF4 阿羅漢 さんしょう3on3チームバトル
  ◆参加無料。勝ち抜きトーナメント戦 3本30秒

★プレイランドカケオ
富山市上袋732-2 ☎076-424 7543

- 4/7 18:00 KOF2001大会
  ◆参加費無料、受付17:00まで、店内告知参照

長野県

★アミューズメントパークNASA
長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

- 4/28 13:00 第7回ZERO3大会

★レィディビートル
松本市中央2-1-10 ☎0263-39-4000 http://www1 odn.ne jp/ladybeetle/

- 4/6 —— 隔月だよストⅢ3rd大会 ◆トーナメント方式 一発勝負
- 4/13 —— VF4 2on2大会 ◆ペアの総合力が勝利を呼ぶ
- 4/20 —— GGX大会もしかするとXX入ってる？
  ◆おそらく最後の腕試し
- 4/28 —— ガンダムDXリーグ大会めぐりあい宇宙
  ◆恒例2on2リーグ戦ネオジオンをやぶれ

静岡県

★ミラクル静岡
静岡市西中原1-7-20 ☎054-284-0099

- 4/13 19:00 第2回ガンダムDXシングル大会 ◆定員24名
- 4/28 14.00 第9回鉄拳4大会 ◆定員32名
  ◆いずれも参加費無料、ワンドリンク付

★ブリッズ南浜松
浜松市新橋町1927-2 ☎053-442-7235http://www asahi-net or.jp/~by3t-mys/plids/index htm

- 4/20 18:00 GGX大会（もしかしたらXX!?） ◆定員32名、2本先取制

関東

群馬県

★チルコボルト前橋店
前橋市国領町2-200-6 ☎027 237-4234

- 4/6 19.00 ガンダムDX大会「あれはセシリーの花なんだよ～」
- 4/13 19:00 ストⅢ3rd大会「道場主争奪戦 壱」

★プラボ前橋店
前橋市天川大島3-3-6 ☎027-223-7773

- 4/7 16 30 鉄拳4王決定戦 2002 April
  ◆受付16:00、3本先取、タイムリリースキャラ使用可能
- 4/21 14 00 パカ王選手権
  ◆受付13:00、パカ2による全曲パートランダムバトル
- 4/28 16.30 VF4 Let's 2on2 ◆ペアでのエントリー

埼玉県

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎0492-84-1234

- 4/14 10:00 対戦格闘ゲームフリープレイ
  ◆GGX、KOF2001、鉄拳4、CvsS2など、22時まで
- 4/21 12:00 音楽ゲームフリープレイ
  ◆ポップン7、DDRMAX、パラパラ2nd。18時まで

※ガンダムDX、ポップンミュージック、DDR大会も定期開催中!!

★BIG APPLE
さいたま市宮町1-9湯沢ビル1階 ☎048-642-3053

- 4/21 14:00 第9回ガンダムDX大会
  ◆通常ルール、各陣営アムロかシャアー人のみ。鹵獲有。大将戦有。
- 4/28 18:00 第4回VF4大会
  ◆各自VFカード持参。トーナメント戦20時に変更の可能性有り。

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054

- 4/6 16:00 GGX虹色戦隊ポチョレンジャー大会
  ◆参加無料。全キャラ使用可。受付15:00
- 20.00 ウェスタンラリアットをぶっ倒せ！ VF4大会
  ◆参加無料。45秒3本先取
- 4/13 18:00 せっかくだから、オレは式神の城の大会やるぜ!! 式神の城大会
  ◆参加無料。全キャラ使用可。一億ニアピン一発勝負
- 20:00 お手軽に百連アイテムGET！ VF4大会
  ◆参加無料、45秒3本先取。当日受付のみ
- 4/20 16:00 バトラ子・シスターがいないのはなぜ？ GGX大会
  ◆参加無料。全キャラ使用可。当日受付のみ
- 20:00 100連アイテムGETだぜ！ VF4大会
  ◆参加無料。45秒3本先取。当日受付のみ

★センチメートル
草加市栄町2-9-15ファーストビル2F ☎048-931-7168

- 毎月曜 —— 女性の方音ゲー1回無料 ◆水、金も実施
- 毎火曜 19:00 ストⅢフリープレイ ◆参加費500円
- 毎木曜 19:00 CAPCOM VS. SNK2フリープレイ ◆参加費500円

千葉県

★ゲームフジ船橋店
船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393 （関連サイト）http://gehori tripod co jp

- 毎土曜 18:00 GGX ranking battle（3on3、個人戦を交互に開催）
  ◆受付17:55まで。参加無料。GGXX稼働後はXXランバトに移行
- 4/28 18:00 VO4月例ランキングバトルmission4
  ◆毎月第4日曜開催、ランダムプレイヤー制、参加費無料

★ゲームセンタービーワン
柏市旭町1-1-16 中嶋ビルB1 ☎0471-44-5597

- 毎土曜 18:00 ストⅢ3rdランキングバトル
- 〃 20:00 GGXフリープレイ
- 毎日曜 15 00 ガンダムDX 2on2ランバト
- 第2,4火曜 20:00 STGフリープレイ

神奈川県

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7 52東京ビル地下1F ☎0467-43-3034 http://www powerstick net

- 4/6 15:00 第10回武闘会 GGX Vol,3
  ◆事前エントリー制、参加費一人50円
- 4/14 14:00 女の子だらけのゲーム大会 GGX
  ◆女性限定、受付は当日12:00まで、参加費一人50円
- 4/21 14:00 第11回武闘会 ガンダムDX 2on2 Vol,3
  ◆事前エントリー制、参加費一人100円
- 4/28 14:00 第12回武闘会 GGX Vol,4
  ◆事前エントリー制、参加費一人50円

★ムトス座間店
座間市ひばりヶ丘4-605-2 ☎046-257-2413 http://www5 ocn.ne.jp/~muthos/index htm

- 4/7 19:00 第7回VF4大会
  ◆受付18:00、参加費無料、個人戦
- 4/14 19:00 第6回バーチャロンフォース2on2大会
  ◆受付18.00、参加費無料、二人一組
- 4/21 18:00 BMⅡDX7thstyleファーストアタック大会
  ◆受付17:00、参加費無料、1Pプレイ
- 4/29 14:00 第9回ガンダムDX 2on2大会
  ◆受付13:00、参加費無料、二人一組

東京

★GAME NEWTON
板橋区志村3-24-3 高橋ビル1F ☎03-3558-9766

- 毎土曜 19:00 ストⅢ3rdランキングバトル
  ◆初めての方もお気軽にどうぞ！ トーナメント制
- 4/21 15:00 GCN杯ストⅢ大会
  ◆シングル戦です。
- 4/28 15:00 KOF'98大会
  ◆個人戦

★阿佐ヶ谷ゲームインメイト
杉並区阿佐ヶ谷南2-14-10 ☎03-3318-3854

- 4/13 13:00 VF4 MATE CUP2002
  ◆個人戦、予選リーグ戦、決勝トーナメント
- 4/24 20:00 VF4バーチャナイト2on2
  ◆二人一組のタッグリーグ戦、決勝トーナメント

★GAME-FK2 武蔵小山
品川区荏原3-8-7 ☎03-3782-8779 http://www.fk2net.com/

- 4/28 16:00 VF4第6回かれー杯 ◆シングル戦、ステージランダム

★ビートライブ
町田市森野1-37-8 今村ビルB1 ☎042-710-0508 http://www.beat-tribe.com

- 4/5 12 21:00 ストⅢ3rd POINT RANKING BATTLE
  ◆クーペレーションカップシード権争奪戦を兼ねてます
- 4/6 13,17 17:00 2002 VIRTUA FIGHTER GRAND PRIX
  ◆1on1チーム戦。一人からでも参加可能
- 4/7,14,29 20:00 GGX POINT RANKING BATTLE
  ◆ポイントランキング戦
- 4/21 —— 2002 東京ベイエリアカップ VOL.3
  ◆VF4地区／エリア／チーム対抗戦3on3 第3回大会

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 ☎03-5330-8595 http://www alpha-st co.jp/

- 4/7 15:00 第2期1節KOF2001ランキングバトル
  ◆5週間1期でチャンピオンを決定。永久コンボ禁止
- 4/14 15:00 ガンダムDX 2on2大会
  ◆二人1チームのタッグ戦。鹵獲モビルスーツ使用可
- 4/21 15.00 第2期2節KOF2001ランキングバトル
  ◆5週間1期でチャンピオンを決定 永久コンボ禁止
- 4/29 15:00 ストⅢ3rd全国大会予選
  ◆GCNのルールに基づきます

★新宿第一店ゲームオスロー
新宿区歌舞伎町1－22－7 ☎03-3209-5517

- 4/1 18.00 VF4大会 ◆募集人数10人 公式ルール

★荻窪GAME-EXC
杉並区上荻1-16-16 ユアビル1 ☎03-5397-9551 http://www game-exc com

- 4/14 12:00 復活！ 第2回荻窪GAME-EXCのGGX大会
  ◆参加費無料 当日受付11:30まで。フルトーナメント
- 4/28 19:00 第3回荻窪GAME-EXCのVF4大会
  ◆参加費無料、当日受付18:30まで、トーナメント、VF4カード使用

★プラネットギオ（とかげ）
杉並区荻窪5-16-30 ☎03-3220 3402 http://www5c biglobe.ne jp/~keycafe/gio.html

- 4/1 —— 田口店長だませたら1クレサービスの日
  ◆嘘だけど本当かもしれません。
- 4/7 11 00 マコたん？ うちはもうきたよ～。萌え萌えでした（笑）。
  ◆第16回GGX月例大会 参加無料
- 14 00 次回野川さくら来店希望P･P……イヤ、なんでもない！
  ◆第7回痛快GANGAN行進曲月例大会、参加資格:猛者のみ
- 4/21 14:00 リラもナジカもかわいいけれどスワンニーたんハァハァで
  ◆ソウルキャリバー大会、もうっいっちゃんのイケス
- 4/28 14 00 ユウナもいいけど嫁にするならリュックたん大会
  ◆月例パワスマ大会、目指せマッケンロー（古っ）

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名 ●主催者 ●参加資格
●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先

上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送り下さい。

★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。

〔郵送〕
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会 係
〔FAX〕03-5433-7212
〔メール〕location@arcadiamagazine.com

ゲームイベン

近畿

滋賀県

★八日市ツイスター
滋賀県八日市東本町6-55 ジャンティ21B1 ☎0748-23-8717 http://www.fuuki.com

4/6　17:00　ガンダムDX 2on2大会
◆1人でも参加可 当日チーム編成 カンキャノンの多選択可能！
4/29　17:00　VF4大会 ◆100連勝カード争奪戦！ラウの髪の毛は散発が必要

京都府

★大宮ゲームプラザ
京都府中京区大宮通四条上ル錦宮町126大宮ビル地下1F ☎075-801-7755

4/21　------　VF4 VFRポイントランキング 天翔杯
◆3on3。キャラ制限無し。ステージ選択可。受付確認13.00
5/3,4　13:00　第3回 ALL CAPCOM Historical-vsgames Olympics
◆全タイトルシャッフルトーナメント方式（予定）詳細はイベントHP参照

★アミューズメントスペース A-Break a-cho
京都市中京区寺町四条上ル大文字町302.303 ☎075-251-2520

4/7　13:00　VF4 a-cho若葉杯
◆四段以下・勝率60%以下・50試合以上のカード使用。加参費100円
------　VF4 第十回昇格ランキングバトル
◆若葉杯終了後受付開始。要アクセスカード 同段・同級位の対戦中心
4/14　15:00　KOF2001「a-cho cup（仮称）」
◆詳細未定。後日イベント用HPにて
4/21　15:00　第18回ストZERO3定例ランキングバトル
※イベント用HP: http://www.mars.sphere.ne.jp/my_fragrance/acho/

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433 http://www.challenger-am.com/

毎金曜　------　ソウルキャリバー君がナンバー1フリーイベント
◆19時〜24時まで。参加費300円
毎土曜　19:00　第3回ランバトガンダムDXバースデー計画大会
◆二人一組のトーナメント戦、全6回
毎日祭　------　VF4ピカピカファンクラブ76番フリーイベント
◆9時〜17時or17時〜24時まで。参加費500円
4/7　17:00　頭文字Dピカピカ生ボラ当たりました大会
◆トーナメント戦
4/7,21　------　BMⅡ7th夢のオンステージフリーイベント
◆9時〜17時or17時〜24時まで。参加費500円
4/14,28　15:00　第2回ソウルキャリバーランキングバトル大会
◆全5回、関西強者揃い、過征求む！！
4/21　17:00　ストⅢ3rdマコみんと通信対戦したよ大会
◆トーナメント戦
4/29　15:00　第30回ソウルキャリバー大会FINAL
◆DC使用の個人戦とチーム戦

★チャレンジャー堺東店
堺市北瓦町2-1-31 キララビル1F ☎0722-23-9915 http://www.challenger-am.com

4/7　17:00　ドラムマニア6thMIX大会
4/21　17:00　第10回ガンダムDX 2on2トーナメント大会
◆16:30で受付終了

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072 http://www.challenger-am.com/

4/6　18:00　ガンダムＤＸ大会
4/7　16:00　VO4大会
4/13　18:00　KOF2001大会
4/14　18:00　VO4大会by毒ガス団
4/20　18:00　VF4大会
4/21　16:00　ガンダムDX大会
4/27　18:00　GGX大会
4/28　16:00　VO4大会　※いずれも無料

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476 http://www.challenger-am.com/

4/14　18:00　第4回VF4大会 ◆トーナメント戦
4/21　17:00　第5回CAPCOM VS. SNK2大会 ◆トーナメント戦
※両大会とも参加費無料、最終締切当日16時まで

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎0726-43-4444 http://www.challenger-am.com/

4/5　9:00　VF4フリーイベント ◆17時まで、参加400円
4/12　13:00　ガンダムDXキャラ大会 ◆旧ザク、サイド7固定
4/19　13:00　GGX大会
4/24　13:00　KOF2001大会　※いずれも当日受付制

★アババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

4/7　16:30　第4回ポップンミュージック7大会
4/14　16:30　第1回BMⅡDX7thstyle大会
4/20　16:30　第13回KOF2001トーナメント大会
4/21　16:30　第1回ギター7thMIX&ドラム6thMIXセッション大会
4/27　16:30　第8回GGXトーナメント大会
4/28　16:30　第4回ぷよぷよ通公式大会
4/29　16:30　第7回ガンダムDXタッグトーナメント大会
※すべて当日10時〜16時に受付。参加無料

★コスミックプラザABC
寝屋川市早子町18-14 2F ☎072-823-1160

4/14　15:00　第8回鉄拳4大会 ◆トーナメント戦。敗者復活戦有
4/20　20:00　第28回侍魂Wトーナメント
◆優勝決定戦と順位決定戦のWトーナメント
4/28　15:00　GGXX大会 ◆詳細未定、未発売の時はゴメンネ！

★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1・2F ☎06-6645-7692

4/6　19:00　魔物よ集え！アビオン春の夜の宴ヴァンパイアセイヴァー大会
◆トーナメント戦。「あえて」何でもあり。定員24名
4/7　19:00　VF4大会「アビオン ランキングバトル第5戦」
◆早くも第5戦！ まだまだ優勝に手は届くぞ！
4/13　19:00　おやじぃぃ！ZERO3大会が帰ってきたぜぇ！ストZERO3大会
◆トーナメント戦。バグ（フリーズ）禁止。定員24人。
4/14　14:00　DOCⅡ大会 ◆予定
19:00　ニュータイプの育成？目隠しバトル VO4大会
◆全てのディスプレイを封印しての16チームトーナメント
4/20　19:00　この大会だけの対戦台復活！初代ガンダム！ガンダム大会
◆初代連邦vs.ジオン使用、定員16チーム
4/21　14:00　DOCⅡ大会 ◆予定
19:00　VF4「アビオン ランキングバトル第6戦」
◆第6戦！ 詳細は店内告知で
4/27　19:00　これまた何年ぶり？天サム大会 サムライスピリッツ天草降臨大会
◆久々の通常ルールトーナメント。定員16チーム
4/28　14:00　DOCⅡ大会 ◆予定
19:00　最後に生き残るのは一人でいい。VO4大会
◆AIカードありのシングルトーナメント戦、定員32名
4/29　19:00　GGX 2on2大会（発売後ならXX、してなければX大会）
◆定員16チーム、トーナメント、チーム内同キャラ禁止
毎金曜　夜　モンスターゲート初心者用イベント ◆詳細は店頭告知にて

★プラボAV'S店
大阪市中央区難波5-1-60 なんばCITY南館2F ☎06-6644-2810

4/13　19:00　ソウルキャリバー大会最強リーグトーナメント予選Vol.1
◆リーグ戦選抜のトーナメント予選
4/27　19:00　ソウルキャリバー大会最強リーグトーナメント予選Vol.2
◆リーグ戦選抜のトーナメント予選

★ラモススタジアム
大東市住道1-2-22 ☎072-871-3960

4/7　15:00　CAPCOM VS. SNK2〜姉妹店対決決勝〜
◆3/21の予選で勝ち残した各店舗の代表のみが参加可能
4/21　17:00　まだまだ熱いぜ！ ガンダムDX
◆ガンダム、シャア専用使用禁止
4/28　17:00　低コストでぶつかれ！ ガンダムDX大会
◆コスト200以下の機体を使用。ガンタンク、ゾック使用禁止

兵庫県

★チャレンジャー三宮店
神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F ☎078-393-0388

4/27　14:00　ぷよぷよ通JPA公認大会

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町高架下404-407 ☎078-271-0335

4/6　19:00　VF4ランキングバトル ◆受付18:30まで
4/7　19:00　三宮最速！ 頭文字Dタイムアタック ◆受付18:30まで
4/13　19:00　PS発売記念！ 鉄拳4大会 ◆受付18:30まで
4/20　19:00　無駄弾を撃つな！ 無駄口もだ!! ガンダムDX ◆受付18:30まで
4/21　19:00　VO4 2on2大会 ◆受付18:30まで
4/27　19:00　VF4ランキングバトル ◆受付18:30まで
4/28　19:00　XXまであと少し!! 復活GGX大会 ◆受付18:30まで
4/29　15:00　VF4店長鬼練超初心者イベント
◆16:00まで。PS2からの方、勝率上げたい方集まれ
※全て参加費無料、ルール詳細は店内掲示板にて

★スーパーアミューズメントスクエア アルゴ
神戸市中央区下山手通り1-1-8 ☎078-334-3031

毎水曜　18:00　DDRフリープレイ
◆対戦ゲームオンリーで200円、終了時100円キャッシュバック
毎金曜　19:00　DDR4thMIXランバト天下一舞踏会
◆300円でDDR4th/5th&格ゲーも
毎土曜　15:00　土曜フリープレイ対戦スペシャル ◆対戦ゲームオンリーで200円
毎日　------　DOCⅡスーパー低料金設定
◆500円7クレジット、生産2クレジット、レース1クレジット

和歌山県

★ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

4/12　19:00　KOF'98大会 ◆トーナメント方式
4/20　21:00　VF4 3on3大会 ◆三人一組、トーナメント方式
4/27　19:00　GGX大会 ◆トーナメント方式
4/28　20:00　ガンダムDX 大会 ◆トーナメント方式
未定　------　VO4大会 ◆トーナメント方式、県外遠征社多数予定
未定　------　VO4ランバト ◆パートナーはクジで決定。月二回予定

★プレイシティキャロット和歌山店
和歌山市雑賀77番地 ☎073-431-8559

4/6　------　ガンダムDX 2on2大会
4/7　------　CAPCOM VS. SNK2 女性キャラ限定大会
4/13　------　GGX大会
4/20　------　ガンダムDX 低コストMS2on2大会
4/21　------　CAPCOM VS. SNK2 ルーレットランダムキャラ大会
4/28　------　ストⅢ3rd大会
4/29　------　GGXX大会（未入荷の時はGGX）
※いずれも参加無料

中国・四国

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

4/13　20:00　第4回VF4山陰最強決定戦
4/21　15:00　第5回KOF2001大会
4/28　20:00　第3回VF4 3on3大会
4/29　15:00　第2回ガンダムDX 2on2大会

島根県

★プレイシティキャロット島大前店
松江市学園2-28-8 ☎0852-27-6428

4/13　18:30　第21回GGX大会 ◆3本先取リーグ戦
4/20　18:30　第7回KOF2001大会 ◆トーナメント
4/21　17:00　オラタンVer5.4大会 ◆リーグ戦

広島県

★スペースV1廿日市店
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311 http://www.koue.co.jp/v1

4/7　18:00　第7回ガンダムDX大会
4/14　18:00　第5回KOF2001大会
4/21　18:00　第9回VF4大会
4/28　18:00　第1回頭文字D大会
※詳細はHPにて。参加費無料。開催30分前まで受付。詳細はHPにて

香川県

★マックスプラザ善通寺
善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333 http://www.fuuki.com

4/7　17:00　VF4大会 ◆月一イベントでビデオ録画しています
4/14　17:00　KOF2001大会 ◆マックスはKOFユーザーを応援します
4/21　17:00　GGX大会 ◆XX発売前に！
4/28　19:00　音ゲーマキシマム
◆ⅡDX・DDR・ドラム大会 フリータイム有りで大開放

今月のピックアップ！

イベント満載、岡山県に新しいゲームセンターが！

岡山県に新しいゲームセンターが誕生するぞ。岡山に住んでいるけど、イベントをやってくれるゲームセンターが無いなんて思っていた君もこれからはファンタジスタのイベントに行こう！ オープンは4月上旬！

アミューズメントファンタジスタ
岡山県倉敷市玉島爪崎162
TEL■086-523-6555
HP■http://ww3.tiki.ne.jp/~kyocho/index2.htm

●オープンからのイベント情報
オープン〜4/20まで
オープン記念ワールドキックスフリープレイ
◆詳細は店頭で。ルールを守って楽しくプレイしよう。
4/21　15:00　第1回VF4大会
◆トーナメント制、使用キャラ固定、カード無しでももちろんOK

九州・沖縄

福岡県

★MAHODO（マホードー）
北九州市八幡西区折尾1-12-14 1F ☎093-695-0632

4/6　20:00　頭文字D大会 ◆参加100円。カード使用可
4/13　20:00　垂れ乳厳竜in鉄拳4大会
◆参加費100円。ゲスト垂れ乳厳竜様
4/20　20:00　VF4大会 ◆トーナメント戦。参加費100円
4/27　20:00　ガンダムDX 2on2大会
◆参加費100円。トーナメント、一人でも可
5/4　20:00　GGX？ XX？ 大会
◆トーナメント戦、参加費100円、発売されていたらXX
4/14　15:00　CAPCOM vs.SNK2大会
4/21　15:00　KOF2001大会
4/28　15:00　GGX 2on2大会
※すべて予選トーナメント&決勝リーグ制、参加費無料

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

4/6　18:00　毎年恒例！早番ファミリームヲ&パシ（仮）と花見大会
◆エントリー受付18:00まで。食料各自持参、詳細未定
4/7　15:00　オラタン5.66大会

熊本県

★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711

4/4　20:00　ストⅢ3rd 3on3チームバトル
◆三人一組による勝ち抜き制
4/5　20:00　鉄拳4第10回トーナメントバトル
4/12　20:00　KOF'98第2回トーナメントバトル
◆大会終了後エキシビジョンとしてKOF'98大会予定
4/13　20:00　GGX 3on3チームバトル
◆三人一組の勝ち抜きチーム戦
4/20　20:00　鉄拳4第11回トーナメントバトル
4/27　20:00　KOF2001 第3回トーナメントバトル
◆大会終了後エキシビジョンとしてKOF'95大会予定。

鹿児島県

★セガワールド ベイサイドプラザ
鹿児島市浜町2-2ベイサイドプラザAビル1F ☎099-226-3906

4/27　15:00　第3回べいさいどカップ（DOCⅡ）
◆二人一組チーム戦、「ドリームレース」モード

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

27

Joystick Troopers
ジョイスティックトゥルーパーズ

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G＝ヒコロウ（イラスト）

■プロフィール■
[illegible]のためなら死ねる!!
dragon@blue.interq.or.jp

知ってるよ。すべてが共有できる喜びなんて存在しないことは。

Die・王・女ーッ!!

その叫びの行き先は男塾（さりげなくセイブ開発のロングヒット縦シューをリスペクト）!? みんなもついフェアリーを撃っちゃったりしたよネ? エンジェル・レイバァーッ（全裸でトライタワーの階段を1階から5階までモモ上げしながら）ー ハァハァ。

国産品よりも売れちゃったもんだから「プロギアの嵐」大往生」となるはずが再び「首領」を現世に呼び戻した。

嬉しいよ、嬉しいけど（あやや）、首領の心中を察することが僕にはできない。だからこの国はアメリカになめられっぱなしなんだ（第二東京タワーを建てる慎太郎を唐突にリスペクト）ー

世界中でひなフェスティバル（プロモ[illegible]）を直前に迎えた2月末、先月号やロケの詳細をネットで見てから、こんな妄想しっぱなし。同じころに、遠く離れた地で「新宿女学院」の手入れ→閉店の報を聞いた。ボッタクリや下手糞なワークが横行する歌舞伎町界隈で、常に最高峰の座をキープし続けた常時1時間待ちの優良店。「ここ挙げる前にほかにしょっぴく店があるだろゴルァー!」と吠えてみたところで、終わってしまった宴の日々と己の無力さを思うことしばし。

ニセモノばかりが幅を利かすのは歌舞伎町だけでなく、ゲーセンも同じようなもんか。始発待ちの漫画喫茶だけが盛況って……安心して遊べる歌舞伎町なんて楽しい?

ゲームの事を書けってか? 分かりました。ゲーセンもヘルスも風営法管轄だから規制にいいじゃん。よくねえか。

ということで久々の東京は変わってないようで変わっていた。毎日の義務というより集中力のバロメーター「斑鳩」は当然のように続けているけど、いやあ東京でも大阪でも人気無いね。そりゃあ歌舞伎町って街ならアップライト筐体のシューティングよりかは「ドッグステーション」の方が人気あるわな。平和になったもんですねゲーセンも。

もちろん現場で働くオペレーターにとっては、インカムが良くて効率良く利益を上げられるゲームが「良いゲーム」なのだから、そのタイトルが最新作でなくても構わない。いまだにSNK（故）の将棋ゲーム「名人戦」が現役のゲーセンって結構あるでしょ?

ドリームキャストの格ゲーがことごとくコケたように、ゲーセンと家庭用のほぼ同時リリースも失敗に終わった。怪物ソフトとして期待が高かったプレステ2の「バーチャ4」だって、現在の売上にメーカー側は誰一人満足していないだろう。大ハマリ中の「スペースチャンネル5」の続編も、売上から見るに支持者は少ないようだ。何度もこのコラムで書いてきたけど、セールスに結びつかない支持なんて屁のつっぱりにもならない。

あらためてネオジオの例を見るまでもなくね。「僕には明るい未来が見えません!」と言ったのは新日の某ショッパいレスラー鈴木君だけど、俺もそんな気分。アーケードゲームだって同じだよ。売上をインカムに変えれば、理解しやすいだろう。

その反面、ドライブゲームなんて「リッジレーサー」や「デイトナUSA」から大して目立つ進化はしていない。根本が進化しなくても支持を得られるゲーム。つまりオペレーターから見てクルマ系は「良いゲーム」となるわけだ。

なんかXboxにはLANポートが付いてるし、プレステ2もネットゲームが始まるみたいだ。ホストを介入させる方式は家で遊ぶ分には良いだろうけど、この風潮にアーケードが煽られたらひとたまりもないだろうなあ。どんなに頑張ったって、北海道と九州のリアルタイム対戦格闘なんて成立しないのは冷静に考えたら理解できるだろう。単純に考えても、光の速度は一秒間に地球を七周半しかできないんだから、技表に載っている有効フレーム数はその時点で崩壊してしまう。

リアルタイム信仰は、俺みたいなオールドタイプほど根強くこだわってしまう。だからといって現時点で実現可能なのが「麻雀格闘倶楽部」だけというのも、なんか納得いかない。ヒントは前に書いた「モンスターゲート」に隠されている。非リアルタイムの通信対戦、常にコイン投入を要求するゲームデザイン。あれ? これってウチら（これを読んでる貴方含む）にとって「良いゲーム」なのかな?

僕には明るい未来が見えません!



編集者談! ネットワークによるパラダイムシフトが起これば、ゲーセンにとってネットワーク対応ゲームが良いゲームと成りえる。しかし、ゲーセンにネットワーク普及する前にそんな言葉は死後になるだろうし、VF-NETだってなじんじゃえば「ネットワークとしての原理」なんてどうでもいいのさ。ゲーセンもプレイヤーも「良し」とできるものは、まだまだ遠そうだけどね。

BEAT MAXIMUM

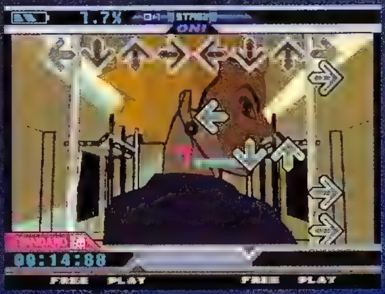
期待の第二弾、堂々登場！

DDRMAX2 DanceDanceRevolution 7thMIX

© 2002 KONAMI

膨大な曲数に加えて新モードの「鬼」、それにオプションで選べる「DARK」など、さらに遊べる要素がてんこ盛りの『DDR MAX2』。前作で登場したフリーズアローも健在で、より奥深い楽しみ方ができるようになったぞ。

Text：闘鵬



究極のチャレンジモード登場！　その名は「鬼」!!



モードセレクト画面で、「激」からさらに右へボタンを押すと「鬼」が登場！

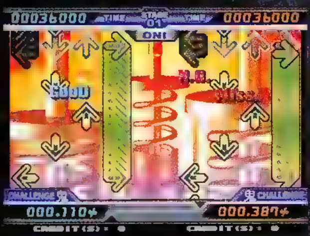


まず三つのコースから選択する。踊～激レベルの曲がぎっしり目白押しなのだ。

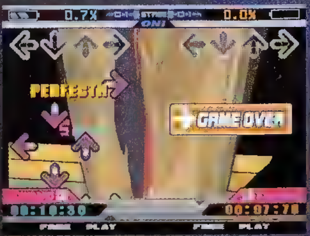
よりハイレベルな踏みに挑む人に、このモードを捧げよう。名前の通りまさに「鬼」！　5～6曲をひたすら踏み続ける中で、GOOD以下の判定を出すと四つあるライフが一つずつ削られ、ライフが無くなると終了するのだ！　これまでバーサスモード（二人プレイ）では、一人が生き残っていればもう一人のライフゲージが無くなってもプレイを続行できたが、「鬼」では各自のライフがなくなった時点で容赦なく終了するぞ！

選べるコースは以下の三つ。

NEARLY = 130（5曲）
NAOKI STANDARD（6曲）
PARANOiA BROTHERS（5曲）

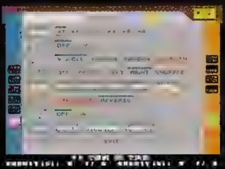


時間の経過が一目で分かる。とにかく長く踏み続けよう！

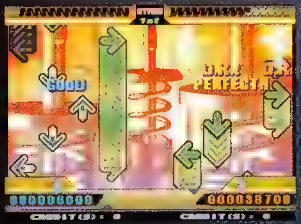


「鬼」では片方のプレイヤーのみゲームオーバーということもあり得る。

リズム感を研ぎ澄ませ!!　新オプション「DARK」



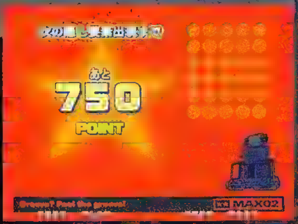
選曲時に決定ボタン押しっぱなしでオプション画面が出現する。DARKはOTHERの右端にあるぞ。



オプションに新しく「DARK」が登場。矢印の踏み位置が消えるため、目押しではないリズム感が要求される。

マシンポイントを集めれば……

写真を見て、やっぱり隠し要素が！　と思った人も多いはず。『DDR MAX2』では多くのプレイヤーがプレイすることでポイントが蓄積され、これが規定の数まで貯まると隠し要素が出現するのだ。友達と協力し合えば、早い時期に隠し要素を出現させられるかもしれない。一体何が出現するかは、ポイントを貯めてからのお楽しみ！



曲数激増!!　100曲以上が待ってるぜ！



選曲画面も少し変わった。グルーヴレーダー以外に、トータル難易度表示も復活。

『DDR MAX2』は、前作の楽曲も含めた100曲を上回るボリュームで登場するぞ。本作のために書き下ろされたコナミの新曲や、ライセンス曲は以下の表の通りだ。そのほか、コナミのオフィシャルサイトで行なわれたアンケートの結果により、過去の収録曲で人気上位の30曲が復活しているのもうれしいね！

過去の名曲も、最新のハイテンションでポップな曲も、全部踏みつくそうぜ！

コナミ新曲

曲　名	アーティスト名
D2R	NAOKI
Secret Rendez-vous	DIVAS
DESTINY	NAOKI feat. PAULA TERRY
ever snow	YOMA KOMATSU
Sweet Sweet ♥Magic	jun
rain of sorrow	NM feat.EBONY FAY
DIVE TO THE NIGHT	小坂りゆ
TSUGARU	RevenG vs DE-SIRE
BRE∀K DOWN！	Be For U
CANDY♥	小坂りゆ
MAXX UNLIMITED	Z（EXTRA STAGE曲）

ライセンス曲

曲名	アーティスト名	出典
DRIFTING AWAY	LANGE feat.SKYE	The Best of World Trance FantasiA 2
LONG TRAIN RUNNIN'	BUS STOP	Dancemania 21
MAXIMUM OVERDRIVE (KC Club Mix)	2 UNLIMITED	Dancemania 21
STAY	TESS	Dancemania 21
THERE YOU'LL BE	DJ SPEEDO feat.ANGELICA	Dancemania SPEED 8
WAKA LAKA	JENNY ROM vs ZIPPERS	Dancemania SPEED 8
LIVING IN AMERICA	JOHN DESIRE	Dancemania SPEED 8
LITTLE BOY (BOY ON BOY MIX)	CAPTAIN JACK	CAPTAIN'S BEST
IT'S RAINING MEN (Almighty Mix)	GERI HALLIWELL	Dancemania 20
A MINUTE (Extended Mix)	X-TREME	Dancemania 20
SO FABULOUS SO FIERCE (FREAK OUT)	THUDERPUSS feat. JOCELYN ENRIQUEZ	Dancemania 20
THE REFLEX	DURAN DURAN	Dancemania 80's TWO
BABY LOVE ME	JUDY CRYSTAL	Dancemania
FANTASY	LOCKOUT	Dancemania 21
NOTHING GONNA STOP (Dance Mania Mix)	MICKY	Dancemania 21
TRANCE DE JANEIRO (SAMBA DE JANEIRO 2002 Epic Vocal Remix)	BELLINI	Dancemania SUPER TRANCE BEST
MORE THAN I NEEDED TO KNOW	SCOOTH	Dancemania DELUX 5
LOOK AT US (Daddy DJ Remix)	SARINA PARIS	ZIPmania 02
THE WHISTLE SONG (Blow My Whistle Bitch)	DJ ALIGATOR PROJECT	Dancemania SUPER TRANCE BEST

大量にある楽曲の中でも、ひときわ目を引くコナミオリジナルの新曲と、ライセンス曲がこれ。ほかにも前作からの曲、リミックス曲、beatmaniaⅡDXからの曲、旧曲と合わせて100曲以上！

ゲー事典 今回の通常モードでは、1曲目に「楽」を選択すると、1ステージ目でのゲームオーバーは存在しない。しかし、エディットデータを使用した場合は、ゲームオーバーもあり得るので注意しよう。そして今回の目玉「鬼」（チャレンジモード）では、インターネットランキングも盛り上がりそうだ。評価はプレイ時間で行なわれ、これが同一の場合は達成度で順位が決まるぞ！

待望のⅡDXシリーズ最新作登場！

beatmania ⅡDX 7th style

Text：ハメコ

beatmania 7thmix

ジャンル	曲名	アーティスト	難易度
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★★
TRANCE	i feel ...	AKIRA YAMAOKA	★★★★★
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★★★
BIG BEAT	Cheer Train	[illegible]	★★★★★
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★★★
[illegible]	Marmalade Reverie	[illegible]	★★★★★
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★★★
[illegible]	[illegible]	tiger YAMATO	★★★★★
[illegible]	Bad Routine	[illegible]	★★★★★★
SUPER EUROBEAT	SOLID GOLD	DUSTY	★★★★★★
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★★★★
AMBIENT POP	Let the Snow Paint Me	[illegible]	★★★★★★
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★★★★★
HOUSE	[illegible]	[illegible]	★★★★★★★
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★★★★★
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★★★★★
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★★★★★
PROGRESSIVE JAZZ	foreplay	[illegible]	★★★★★★★
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★★★★★
FAKE JAZZ	[illegible]	SYMPHONIC DEFOGGERS	★★★★★★★
[illegible]	Gravity	[illegible]	★★★★★★★
TRANCE	traces	[illegible]	★★★★★★★
[illegible]	A	[illegible]	★★★★★★★
HOUSE	[illegible]	[illegible]	★★★★★★★
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★★★★★
[illegible]	[illegible]	[illegible]	★★★★★★★

新登場「段位認定」モードについて

今作の目玉は、何といっても「段位認定」モードだろう。これは段位・級別のコースを選択し、その結果で合格、不合格が判定されるというもの。

ほかのモードとの大きな違いは、使用できるOPTIONが制限されているということ。ほかのプレイヤーと同条件でのプレイになるため、スゴ腕プレイヤーと自分を比較しやすくなるワケだ。また、難度が明確に提示されているため、既存の曲よりも目標を立ててプレイしやすい。つまり、初～中級者にとっても上達を促してくれる、便利なモードになっているのだ。



「段位認定」でのインターネットランキングはあるのだろうか？　期待!!



挑戦する段位を選択できるようだ。いきなり高段位に挑むことも可能？

あのアーティストたちが再登場!!

楽曲に関しては、「TaQ」や「Akira Yamaoka」の復活がファンにはたまらないだろう。「TaQ」はⅡDXの代表曲ともいえる「era -nostal mix-」をはじめとする素晴らしい楽曲で、ⅡDXシリーズを動かしてきたといっても過言ではないアーティスト。

そして「Akira Yamaoka」は「250bpm」から「RISLIM」まで、幅広いジャンルをカバーしている視野の広いアーティストだ。彼らの楽曲には大いに期待が持てるぞ！

さて、この号が発売されるころには稼働しているであろう「7thstyle」、EXPERTコースの曲順は？　隠し曲は？　興味は尽きないところだ。ぜひともやり込んでくれ！



今作の新曲の一つ「A」は階段系譜面のようである。今から腕が鳴る？



「Burning Heat！」の出典はシューティングの名作「グラディウス」だ。

最後の隠し要素公開！

beatmania 7thMIX

ついに判明したPhase05と06の隠し曲、そして隠しEXPERTコース、EXPERT＋モードのコマンドを掲載。

Text：ハメコ。

7thMIXの隠し要素公開もついに大詰め。最後にはあの、前作でお馴染みのEXPERT＋が登場する！　同時に全曲モードも公開され、プレイの幅が広がるだろう。

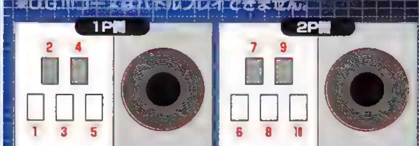
Course#08　LIGHT　★★

No.	ジャンル	曲名	ランク
1	SOUL	WATER FLAME	Hard
2	HOUSE	air	Hard
3	HOUSE	What is Love?	Hard
4	NU JAZZ	Feel the Light	Hard
5	BOSSA NOVA	Cappuccino bossa	Hard

Course#09　U.G.!!!　★★★★

No.	ジャンル	曲名	ランク
1	DIGITAL HARDCORE	PANATIUM	Hard
2	EXPERIMENTAL	LAUGA	Hard
3	GROUND ASH	Disabled the FLAW	Hard
4	EXPERIMENTAL	UZIEL	Hard
5	HARDCORE BREAKBEATS	CALDERA	Hard

※U.G.!!!コースはバトルプレイできません。



※コマンド説明文の鍵盤ナンバーは上図の通りです。

Phase 05（3/6公開）

「Phase 05」は隠し曲「PEACE DREAM」と、隠しEXPERTコース「LIGHT」「U.G.!!!」がプレイ可能になる。左の表で曲順を掲載しているぞ。

コマンドは、Phase 03以上の状態で、コイン投入後の画面で[1][8][8][3][3][10][6][9][5]の順に押せばOK。

Phase 06（3/13公開）

「ポップンミュージック」からの収録となる「夜間行 mo-Remix」、そして隠しアナザー譜面の「PEACE DREAM」「CALDERA」がプレイ可能になる。こちらはPhase 05の状態でコイン投入後の画面で[6][9][7][10][4][10]の順に押せばよい（※鍵盤の番号は左下の図参照）。

Phase Max（3/20公開）

最後の隠し要素「Phase Max」の解禁により、ノーマルモードでの全曲選択切り替えが可能になり、EXPERT隠しコース「SECRET」、そして前作でもお馴染み、一本のゲージで10曲の高難度曲に挑戦する「EXPERT＋モード」がプレイ可能になる。なお、EXPERT＋モードは現在インターネットランキングを開催中。腕に自信があるプレイヤー諸君は、ぜひ参加してみてほしい。

コマンドは、Phase 06の状態で、コイン投入後の画面で[1]を押しながら[8][3][2][10][9][8]の順に押す。

なお、EXPERT最後の隠しコース「SECRET」と「EXPERT＋モード」の楽曲は公開されないので、ぜひとも挑戦してキミの目で確認してほしい。EXPERT＋モード、キミはクリアすることができるかな？

ゲー訂典　先月号の「BEAT MAXIMUM」内のP143「beatmania7thMIX」の記事におきまして、「Phase 04」のコマンドか間違っておりました。[8][8][1][8][5][7][5][8][4][4][2]となっていましたが、正しいコマンドは[8][1][5][7][5][8][4][4][2]です。関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

BEAT MAXIMUM

BONUS TRACK (NEW)

曲名	bpm	bsc	adv	ext
BRING BACK	???	28/32	44/56	64/62
DEPARTURE	200	25/36	28/50	54/79
pot-pourri d'orange	175	21/21	29/31	[illegible]
Riff Riff Orbit	???	31/38	45/67	59/86

STANDARD (NEW)

曲名	bpm	bsc	adv	ext
BURN	184	21/20	31/26	79/53
Can't Help Fall in Love	[illegible]	25/30	35/43	56/62
[illegible]	198	41/23	55/47	69/63
Destiny lovers	170	37/32	53/66	72/80
Double Trouble	[illegible]	24/28	40/45	64/56
DREAM RUSH	[illegible]	17/25	35/54	52/60
[illegible]	[illegible]	31/30	47/34	75/7[illegible]
innocent world	[illegible]	15/16	18/21	32/45
jet coaster☆girl	[illegible]	38/20	49/42	69/67
ジェットにんぢん	[illegible]	[illegible]	34/31	47/45
[illegible]のハートにドキュン	[illegible]	29/26	33/38	55/73
Look Back Again	[illegible]	13/23	15/27	[illegible]
みかんの歌	[illegible]	24/37	39/54	64/63
Moonlight Walkin'	[illegible]	[illegible]	27/39	35/53
My first kiss	1[illegible]	18/24	24/41	27/56
波乗りジョニー	[illegible]	10/18	12/32	15/51
O JIYA	[illegible]	27/31	50/50	63/84
Rebirth	[illegible]	16/23	28/34	35/52
ROCKET DIVE	[illegible]	26/18	55/40	89/70
ROCKI'N PARADISE	[illegible]	26/36	36/48	44/85
[illegible]	[illegible]	51/55	61/80	77/87
SMILE FOR YOU	[illegible]	19/34	24/59	49/78

BONUS TRACK (EXISTING)

曲名	bpm	bsc	adv	ext
CLASSIC PARTY triathlon	???	45/36	51/58	64/61
DEPEND ON ME (Long ver.)	129	23/25	34/41	61/54
FIRE (Long ver.)	184	26/26	36/51	47/60
HIGH	187	20/32	25/52	44/69
IN YOUR EYES	80	11/27	24/34	−/53
JET WORLD (Long ver.)	276	29/29	41/44	64/55
MISS YOU	136	34/31	64/51	89/72
PRIMAL SOUL(Long ver.)	124	29/−	31/65	49/70
Riff Riff Paradise	???	37/41	57/52	76/71
SOME HARD REACTIONS	118	22/47	39/63	66/82

※bpm＝曲のテンポ、bsc＝BASIC、adv＝ADVANCED、ext＝EXTREMEの難易度をそれぞれ表しています。
※「/」(スラッシュ)の左側が「GUITARFREAKS」、右側が「drummania」の難易度になっています。

ギタ&ドラ最新作登場！

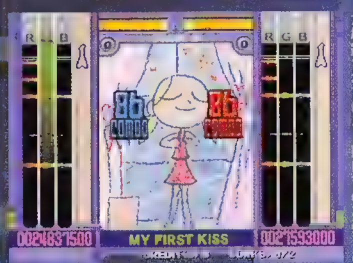
GUITARFREAKS 7thMIX drummania 6thMIX

Text：ハメコ。

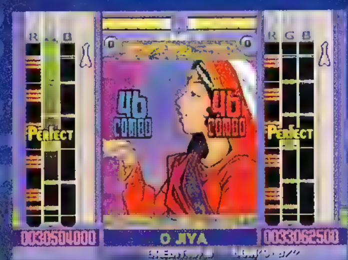
ボリュームたっぷりの新曲ラインナップ！

さて、今回が七作目となる『GUITARFREAKS』と、六作目となる『drummania』。シリーズもかなり回を重ねているが、その勢いはとどまるところを知らない。

今作での新要素は、「BONUS TRACKでも評価が良ければEXTRA、ENCORE曲が出現する」ということだろう。ここで出現する曲は、STANDARDでのEXTRA曲、ENCORE曲とは違うものになっているぞ。ぜひ一度、BONUS TRACKを気合を入れてプレイしてみてくれ！



あるアニメ番組で御馴染み、あの曲をパンキッシュにカバーした[illegible]が収録されている。聴いてのお楽しみ。



新曲は、そのすべてがセッション可能となっている。友達とセッションで熱く盛り上がろうぜ！



「pot-pourri d'orange」にはⅡDXの楽曲である、あの「MOBO☆MOGA」も収録されているぞ！



みんな知ってる版権曲はもちろん、コナミオリジナル楽曲もとても素晴らしいデキ。早くプレイして聴いてくれ！

「8」(?)に向けて、頑張ろう！

pop'n music 7

隠し要素もすべて公開され、面白さが加速

バラエティに富んだ楽曲満載で、ポッパーたちを楽しませてくれた『ポップンミュージック7』だけど、とりあえずアルカディア誌上での攻略連載は今回が最終回。そこで、最後は『7』についてのちょっとした秘密や疑問を解決していくぞ。なお、ポップン情報については本誌で連載している「ポップンな関係」で引き続きサポートしていくので、そっちもよろしくね。

質問その1

「サムライ・シンドローム」のジャンルは"パワーフォーク5"になってますが、アーケードのポップンには"パワーフォーク3"までしか出てないような気が……。

答

"パワーフォーク4"は、アーケード版に未登場。先日発売されたプレイステーション版『ポップンミュージック5』に収録されている「SLOW DOWN」が"パワーフォーク4"なのだ。

もちろん、手掛けたのは新堂敦士さん。未プレイの方は、そちらもプレイしてみてはいかがかな。なかなかパワフルな譜面になっているので、やり応え十分だぞ。



PS版「ポップンミュージック5」

質問その2

今回の隠し曲には、ほかのBEMANIシリーズからの収録曲が多いとのことですが、元ネタの出自を教えて下さい。

答

ほかのBEMANIシリーズから人気曲が多数収録されたのも、『ポップンミュージック7』の大きなポイントだよね。

主なところを挙げると、「Miracle Moon ～L.E.D. LIGHT STYLE MIX」はコンシューマー用の『Beatmania5thMIX』から、「White Lovers」はゲームボーイ用『ポップンミュージック』から超パワーアップしての登場、「Pink Rose」は『KEYBOARDMANIA 3rdMIX』、「Sweety Guys」はPS版の『ポップンミュージック5』で登場したオリジナル曲だ。

曲は同じなんだけど、元となったオリジナルの譜面をプレイしてみると、どんな風にポップンアレンジされてるのかが分かって面白いよ。

これからもほかのBEMANIシリーズの人気曲を、ポップンアレンジでプレイできるといいよね！



ゲー事典 「ⅡDX 7thstyle」、ついに稼動てすな。今作も当然のごとくやり込んでいきたいと思っとります。「段位認定」モードはロケテストver.、AOUショーver.共にプレイできなかったため、製品版で初お目見えとなりますので、それはもう期待しています。さてさて、ダブルプレイでも「段位認定」ってあるんでしょうかねぇ？　「ⅡDX」は次号で詳しく紹介する予定です。



ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002

■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■稼働時期：2002年5月予定
■使用基板：NAOMI2

サッカーを愛する皆さん、ご機嫌いかがでしょうか。『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002(以下WCCF)』の稼働開始まで、あと1カ月と少し。今回は選手カードに関する詳細な情報をお届けしていきましょう。ということで、今月もキックオフです！(〇イヤモンドサッカー風)

2002年はサッカーYEAR!



PANINI(パニーニ)社とは？

PANINI

イタリアサッカーリーグ・セリエAの版権を持つ、サッカートレーディングカードおよびステッカーの世界的トップメーカー(本社:イタリア・アデナ市)。日本ではあまり聞き慣れない社名かも知れないが、サッカーのみならず、映画やアニメなどを題材としたトレーディングカード製作でも有名。今回、ヒットメーカーと事業提携を結び、『WCCF』で使用する専用トレーディングカード(選手カード)の製作を担当した。



筐体のこの部分から……



選手カードが袋に入って出てくる 中身はお楽しみ。



実際の大きさはこのくらい。DOCのカードに比べて若干厚みがある。

WCCF 実際に選手カードをゲットしてきました!!

先日行なわれたAOUエキスポにて、選手カードをゲット！ ここで実際に触ってみた感触を報告しよう。

まず、選手カードは同社の『ダービーオーナーズクラブ(以下DOC)』などの磁気カードに比べて一回り大きく、厚さもあって豪華。カードそのものの出来はピカイチだ。

次に、1ゲームごとにカードを1枚ゲットできるというのは以前に紹介した通りだが、これに関しては、プレイが終了すると、筐体左部分からカードが黒い袋に入って出てくるようになっていた。袋の裏側にはカードが全部で何種類か、レギュラー、スペシャル、レアの内訳はどうなっているかなども記載されている。

ちなみに選手カードは、トレーディングカードの一流メーカーであるパニーニ社(左カコミ参照)が製作。デザインはもちろんのこと、誌面では伝えきれない「カードの触り心地」の方もバッチリだ。



選手カード11枚+ICカードで1セットとなっているだけに、VF4アクセスカードのベンダーなどに比べるとかなり大きい。



スターターパックのベンダーも参考出展されていた。雰囲気は自動販売機みたいな感じ。



WCCF専用ユニフォームを着たコンパニオンさんが、遊び方をやさしくレクチャーしてくれました。

AOUエキスポリポート



最大2時間待ち!? AOUエキスポセガブース内の『WCCF』スペースには黒山の人だかりができ、その注目度の高さを物語っていた。

去る2月22日〜23日にかけて行なわれたアーケードゲームの祭典「AOUアミューズメントエキスポ2002」にて、我らが『WCCF』が出展。業界初のトレーディングカードを使ったゲームを一目見ようと、ブース内には長蛇の列ができ、プレイするまで最大2時間待ちという状態が起こるほどの大盛況ぶりだった。

来場者たちは、あれこれとプレイフィールド上の選手カードを動かし、みな楽しそうにプレイ。プレイ後に払い出される選手カードはそのままプレゼントされ、中にはいきなりレアカードを引き当てたラッキーな人も居たから驚きだ。また、ブース内にはスターターパックのベンダーも展示され、稼働開始に向けて着々と環境が整いつつあることを感じさせてくれた。

レアカードは3種類!?：上で紹介している通り、プレイ終了後に払い出される選手カードを包む黒い袋の裏面には、レギュラーカード・スペシャルカード・レアカードの内訳が記載されているのだが、ここにRare Cards(Best Eleven)、Rare Cards(Best Striker)、Rare Cards(Fantasista)という記述が……!! どうやらレアカードは3種類ある模様。

カードに記載されているデータの詳細が明らかに!

カード表面



カード裏面



アンドリィ・シェフチェンコ(ミラン)



フランチェスコ・トッティ(ローマ)



選手カードには表面・裏面共にさまざまな情報が書かれており、もし知らない選手のカードをゲットした場合でも、その選手ことがしっかり分かるようになっている。何気なくカードを眺めているだけでも、セリエAに関する知識を得られるはずだ。

初公開となるカード裏面に書いてある情報で説明が必要なのは、「活躍の中心となるポジション」についてだろう。これはフィールドを9×6のマス目で分割し、そのマスの色が赤に近ければ近いほど、その部分で選手が活躍してくれることを示している。カードをゲットしたときには、この部分とパラメータ部分をしっかり見てからフォーメーションを組んでいくといいぞ。

フォルツァ!! WCCF

セリエA初心者講座

講師

生徒

マ　セリエAの監督って、やたらと替わるよね。

ま　どの国の監督でも、まずは「勝つこと」が求められているけど、イタリアは特にそれがシビアだからかな。最近だと、レッチェのカバジン監督が解雇されてたなあ(遠い目)。

マ　負けたらすぐにクビ?

ま　チームの目標との落差によるね。まず大きいのが会長の存在。大抵は大企業の会長さんみたいな大富豪で、自分のチームに出資しているわけ。

マ　オーナーみたいなものね。

ま　そうだね。で、会長が大きな発言力を持っていて、監督の方針やチームの成績が気に入らないと、まずは監督をすげ替えるってことが多いんだよ。もちろん、金を出すけど口は出さない、みたいな会長さんもいるけどね。

マ　やっぱり、監督はみんな元は有名な選手だったの?

ま　確かに、かつてはプレイヤーだった人が多いよ。ローマのカペッロ監督なんかはユベントスとミランで活躍した名MFで、イタリア代表にも入っていたスター選手だった。

マ　へえ〜。

ま　話を戻すけど、監督と会長の信頼関係がしっかりしていれば、ちょっとぐらい成績が不振でも、すぐに解雇ってことにはならないんだけどね。

マ　選手と監督の関係みたいなもんだね。今回カードを紹介しているデル・ピエロは監督と仲いいの?

ま　今のユベントスは、かつて彼を抜擢したリッピが監督だからね。いい関係でしょう。もっとも、彼ぐらいになると試合に出なかったらファンが許さないだろうけど。

マ　俺も『WCCF』ブースに居たコンパニオンさんといい関係になりたかったなあ。

ま　まあ、そんな君を読者は許さないだろうね……。

セリエA 2001-2002 第26節終了時 順位表

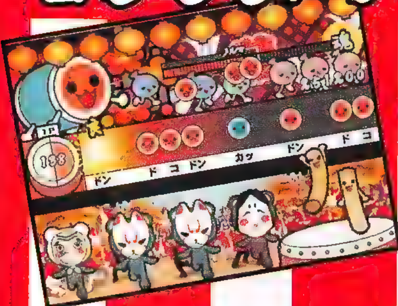
順位	チーム	勝ち点	勝ち	分け	負け	得点	失点
1	ローマ	53	14	11	1	40	16
2	インテル	53	15	8	3	46	23
3	ユベントス	52	14	10	2	49	21
4	ボローニャ	44	13	5	8	30	26
5	キエーボ・ベローナ	40	11	7	7	44	37
6	ミラン	38	9	11	6	35	28
7	ラツィオ	36	9	9	8	35	27
8	ベローナ	35	10	5	11	34	39
9	トリノ	33	8	9	9	30	32
10	ペルージャ	33	9	6	11	28	34
11	アタランタ	33	9	6	11	31	40
12	ピアチェンツァ	31	8	7	11	38	35
13	パルマ	30	8	6	11	32	36
14	ウディネーゼ	30	8	6	12	34	41
15	ブレッシア	29	6	11	9	30	41
16	レッチェ	24	5	9	12	26	39
17	フィオレンティーナ	21	5	6	15	27	49
18	ベネツィア	15	3	6	17	24	49

※この順位は3月10日時点のものです。

恒例の「H.」ライブ：AOUエキスポ最終日のフィナーレといえば……そう！　ヒットメーカーサウンドチーム「H.」によるライブ!!　もはや定番ですよね。ライブの締めくくりでは「WCCF」と"サッカーつながり"ということで、光吉氏が「ビクトリーゴール '96」のテーマソングを熱唱。会場の熱気も最高潮に達したところで、2日間の宴は幕を閉じましたとさ。

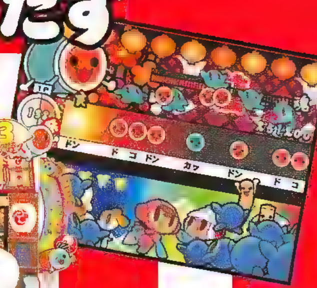
春うらら、ツクシも太鼓で踊りだす

太鼓の達人® 3

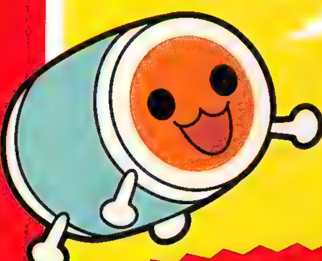


担当：太鼓山打太郎（久々）





すっかりゲーセンの顔としてお馴染みとなった人気タイトルの最新作が、装いも新たに帰ってきた！　さらなるパワーアップを遂げ、どちらさんも興奮のるつぼにたたき込まれること必須の完成度！　いても立ってもいられなくなった君は、最寄のゲーセンに駆け込むしかねぇぇぇぇ！



今回追加された「バトルモード」は、二人プレイ専用のモードだドン。1P・2Pそれぞれが、流れてくる譜面通りに太鼓を演奏し、どれだけ上手く演奏できたかで勝敗が決まるドン!!



"バトル"といっても、小難しく考える必要はないカッ。老いも若きも女性も子供も、楽しく愉快に白熱した対戦が楽しめるカッ！

漢ならやってみろ！ たたけ!!

オレとオマエのバトルモード

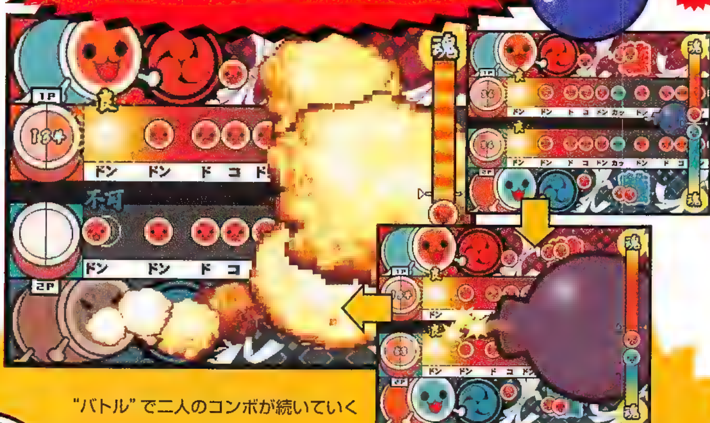
『太鼓の達人3』で新たに追加された新要素の目玉　それが、今回紹介する"バトルモード"なのである。バチを握ればそこは戦場、あらぶる魂と魂をぶつけ合い、太鼓マスターとしての生きざまを見せてやれ！

とにもかくにも今度の祭りはケンカ祭りだ！



"バトル"には専用譜面も用意されていて、いつものプレイとは違った面白さが味わえるワン。特に、連打パートは相手に負けないように、気合入りまくりでたたいてしまうこと請け合いだワン。

今度の太鼓はズドムと爆ぜる！

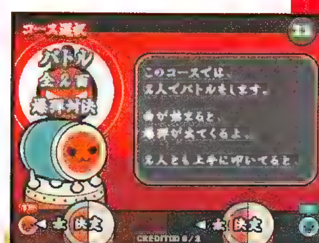


"バトル"で二人のコンボが続いていくと、画面右にある爆弾が徐々に大きくなっていく。そして、コンボをミスったプレイヤーは爆弾のダメージを受け、魂ゲージが一気に減少してしまうのだ！　キャッ！　爆弾が大きくなればなるほど譜面が見えづらくなり、ミスを誘発しやすくなるのもニクい仕掛け。膨らみ行く爆弾のプレッシャーに耐えて、最後までコンボを続けることができるか!?

"バトル"では、プレイヤーのコンボ数やタイミングの可否によりポイントが加算され、画面右の魂メーターに、どちらが勝負をリードしているか表示されるのだ。

基本的に"ふつう"モードなどと同じプレイ感覚で遊べるが、バトルならではの趣向もいろいろと凝らされているので、必要以上に盛り上がること請け合いだ。特に、コンボを持続することで大きくなっていく「爆弾」の存在は、対戦をこれでもかと言わんばかりにヒートさせるというか、あまりのヒヤヒヤぶりにドッキンチョビリンとなってしまうのは間違いない。

普段はCOOLなバチさばきの君も、このモードではついつい発奮してしまうKA・MO・NE！



面子が二人そろったら、ためらわずにバトルモードを選ぶがいいさ！　どちらの魂がより熱く響いたかが勝負の分かれ目。勝負本数はお店の設定によって変わるぞ。

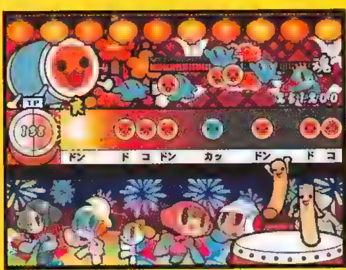


ゲー事典 今回導入された『バトル』は、太鼓の世界にかつてない緊迫感と闘争心を引き出してくれる、イキでイナセな新趣向なのである。これまでほのぼのとしたプレイングを楽しんでいた太鼓戦士たちは、今までに体験したことの無い、生きるか死ぬかの壮絶な乱打戦の渦中にたたき込まれることだろう。さあ、好敵手を求めてゲーセンへ走るのれーす。

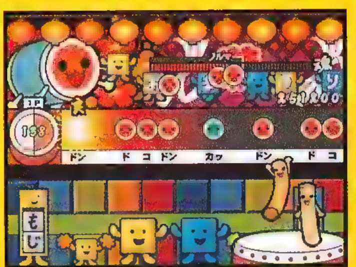


ステージもバラエティ豊かに！

システムや楽曲のパワーアップのみならず、グラフィック面でもいろいろと楽しい要素が加わったぞ。ナムコの人気キャラクターが登場し、お祭りムードをいっそう盛り上げてくれるぞ。



ドリラーの面々が太鼓の世界にやって来た！　夢のコラボレーションといえようぞ。

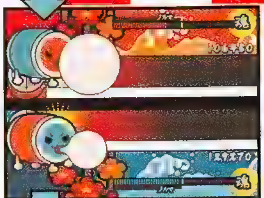


新作の「もじぴったん」も太鼓にゲスト出演！　ちなみに、1Pモードでしか見られないよ。

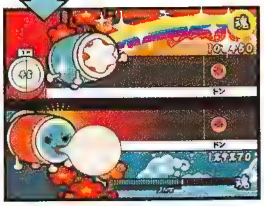
風船ガムでエクスプロージョン



今回登場した新オブジェ「風船ガム」。このマークが来たら、連打開始！



連打を続けると、風船ガムはどんどん膨らんでいき……。



時間以内に連打ノルマを達成できると、風船が割れてボーナス！

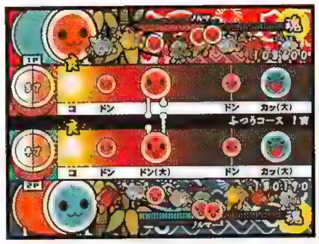


かあちゃん見てくれ！ こいつが太鼓3の実力だ！

"バトル"モードの追加もファンには嬉しいお知らせだけど、『太鼓3』にはほかにも数々の新ファクターが盛り込まれているのだ。

一番の変化を見せているのは「譜面の種類が増えた」こと。前作までは、「強打」といえば太鼓の面を強くたたく「強打（ドン）」しか無かったけど、今回からは太鼓のフチをも強打することが必要となったぞ。この面とフチの"強打"は曲の盛り上がりやサビのところなどに実にタイミングよく登場するので、これまで以上に心地よくプレイできるぞ。

また、二人同時プレイの時には、二人がタイミングを合わせて同時にたたかなければならないオブジェも登場。二人の息がピッタリ合っていないと「良」がでないので、プレイヤーがどれだけユニゾンしているかが勝負の決め手だ。同時にたたくとき、掛け声などでタイミングを合わせてみるのも男らしくていいかも!?



二人のハートを一つに合わせて、極上のタイミングでたたくべし！



今回も"ドンだフル！"モードを搭載！　新曲から往年の名曲まで、がっつりと遊べるぞ。

お前らまぶしすぎるぜ！　これが魅惑の新曲ズ!!

	PIECES OF A DREAM	しっとりとしたヒッティングが楽しめます
	波乗りジョニー	意外と太鼓にマッチしているところがすごい
	Mr.Moonlight～愛のビッグバンド～	娘。ヒット曲
	そうだ！We're ALIVE	光の速さで収録されたアイドルグループ最新曲
	LOVE涙色	ジョ～よぉぉぉぉ～……それは泪橋（シケギャグ）
	traveling	3歩歩くことじゃないZO。太鼓初ウタダ
	ミニモニ。テレフォン！リンリンリン	KIDの食い付き最高。お子さま連れのアナタに
	UNITE!	あゆ人気曲
	愛のうた～ピクミンのテーマ	聴く人を問答無用に和ませるピースフルナンバー
	ガッツだぜ!!	Do The ド根性。ギャラリーは振り付けも忘れるな
	Marionette －マリオネット－	布袋節のルーツを再確認。80年代GUYSにお薦め
	学園天国	キョンキョンの方っぽいです
	ハム太郎とっとこうた	今一番、ノリに乗ってる小動物ソング
	残酷な天使のテーゼ	死海文書ソング。うまくユニゾンして下さい
	ムーンライト伝説	伝説ソング。テレ朝にて日曜朝絶賛再放送中
	WE ARE THE CHAMP～THE NAME OF THE GAME～（日本サッカー協会公認'93日本代表オフィシャル応援歌）	W杯成功祈願ソング
	ラジオ体操第一	こいつでみんなも病知らずになろうZE
	クラシックメドレー（運動会編）	聞くだけでつい足が動く、運動会ナンバーだ
	クラシックメドレー（ロック編）	名曲がロケンロー風味で甦る。ちょいムズ
（太鼓の達人・オリジナル曲）	楽しい太鼓道場	太鼓の達人をイナセにレクチャー！
	すすめ！ドリラー！	掘り掘りミスタードリラーから大抜擢
	虹色・夢色・太鼓色	『太鼓の達人3』オープニングテーマ
	太鼓の達人・愛のテーマ	しっとりとしたバラード。モナムー
	太鼓侍	トリッキーなリズムについていけるかな？
	風雲！バチお先生	最高難易度を誇るナンバーだ！　達人はチャレンジ！

とにかく増えた新曲の数々

今回の『3』にも国民的人気曲がズラリとならび、老若男女に親しまれる豪華な布陣と相成りました。相変わらずのハロプロ関係の強化っぷりはともかくとして、ピクミンのテーマなどの個性的な楽曲も入っているのも見逃せない。

また、通好みの目玉といえるのが、太鼓の達人オリジナル曲の「楽しい太鼓道場」。これは『太鼓の達人』を楽曲に合わせてプレイヤーにレクチャーしてくれるのだが、この曲には往年のナムコサウンドのアレンジが採用されているのだーッ。『太鼓の達人』シリーズの筐体電気関係を担当する高橋氏が『ドラゴンセイバー』の楽曲採用を長年望んでいたというのは有名な話だが、今回はついに「太鼓道場」内にて『ドラゴンスピリット』が採用された。野望に向けて着実に歩を進める高橋氏の今後に期待したいところだ（ドラゴンスピリットの曲に関しては28ページ参照）。



ゲー事典 相変わらずの充実を誇る今回の新曲群だが、版権曲はともかくとして、ナムコオリジナル曲のクオリティがべらぼうに上がっているのも腰の抜かし所。OPの虹色・夢色・太鼓色は、祭りの前のドキドキ感とちょっぴり切ない夕焼け情緒を余すことなく盛り込んだ名曲だ。とっとと覚えて、唄いながら演奏するが我等の彼岸いやさ悲願と言えるだろう。



基本ルールはシンプルだが、打ち返すタイミングやラケットの振り方で、軌道や球種を変化させることもできる。操作方法を理解し、様々な返球を使い分けて相手をテクニカルに攻め落とそう！

Text：閃屋

思いのままに打ち分けろ!!

打球の種類は、基本的にノーマル、カット、ドライブの三つ。タイミングよく、かつ素早く振ればスピードの速いスマッシュとなるぞ。

逆に、タイミングが悪く振りも遅いとミスショットとなり、これが続くと相手にスペシャルショットのチャンスを与えてしまうので注意！

ストレートとクロス

打ち返す方向は、ラケットを振るタイミングによって調整できる。速攻で振れば対角線方向に(クロス)、引き付けて振れば正面方向(ストレート)に打ち返せるぞ。ただし、引き付け過ぎると空振りと判定されるので気を付けよう。

カットとドライブ

ボールに変化を付けて打ち返すカットとドライブは、ラケットの振り方で使い分けられる。これは写真を見てもらうと分かりやすいだろう。



ボールに回転をかけるような感じで、スナップを効かせて下から上にラケットを振り上げよう。



ドライブの逆で、空を切るように上から下へ振り下ろせばカットとなる。こちらの方が出しやすい!?

"1人でピンポン"の場合



相手の顔色が……



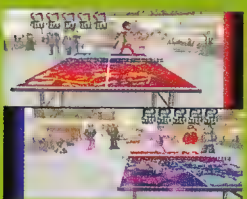
青くなってきたら



もう一押しだ！

"2人で対戦"の場合



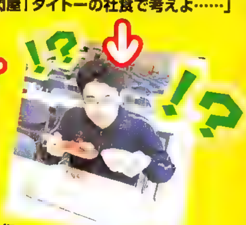




タイトー開発陣から「ライジンピンポン」3on3勝負を仕掛けられた！ ティームアルカデはメンバーが二人のまま海老名のタイトーへ……。



JK「どうしよう～、面子が足りん！」
閃屋「タイトーの社食で考えよ……」



柵!? しかもラケットでメシ食ってる！ 「あれJKさん、奇遇ですね？」と、気分はまるでタ○リ倶楽部。



「キメる！ 足立学園のジャージにかけて！」とやる気まんまん。これでメンバーがそろったぞ！



観席ながらも卓球部所属経験者が多いチームアルカデ。柵太郎は飼育部だったらしいが気にしない。



なんだ、この濃い開発者は～～！ と誰もが通報したくなるタイトー野獣会。しかし、「ライジンピンポン」の腕前は現在最強だ！



勝てば読者プレゼントゲット、負ければ柵太郎秘蔵の写真集(未開封)が奪われてしまうという鬼ルール！

お互いの宝をかけて……

LET'S RISE UP！

タッキュージテン　**タイトーチームプロフィール：松桐坊頭**　開発部きっての出たがりプログラマー。「電GO！」シリーズ、「パワ乗ろ！」、「バトルギア」などを担当。数々のイベントでMCをこなしているがブレイクの兆しは無い。**ひげパパ**／「パワ乗ろ！」「スタントタイフーン」を手掛けた企画屋。「まわすんだ～」でタイトルコールを絶叫していたことを知る人は少ない。合コン相手も募集！

スペシャルショットでライバルを倒せ!!

タッキュー選手名鑑

総勢10名の個性豊かなキャラが繰り広げるタッキューバトル。キャラの持ち味を活かしてストリートの王者を目指せ！

様々なストーリーを背負った各キャラの特徴を紹介！それぞれのタイプとスペシャルショットもまとめてみたぞ。タイプはバランス、カット、ドライブの三つ。球種振り分けの参考にしよう。スペシャルショットは、相手がミスショットを続けることで相手からの返球が「チャンスボール」になったときに出せる。ただし、このときこちらがミスショットで打ち返してしまうとスペシャルショットにはならない。気合いを入れよう。

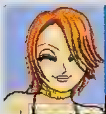


ライジ 超バランス 喧嘩男　バランスタイプ　CV：神谷 明

ライジングファイヤー

「タッキューキングを倒す！」と言って突然家を飛び出した兄、フウジを連れ戻すため、ストリートタッキューにデビュー。ライジングファイヤーは恐るべきスピードを誇る。





ナナ 守備型セクシーカットマニア　カットタイプ　CV：深見 梨加

メガマックス

大人びた言動とそのルックスとは裏腹に、実は16歳のナナ。彼女が繰り出すメガマックスは、ボールが相手側のコートに落ちた瞬間にその姿を消す。まさに消える魔球だ。





フウジ 超バランス モヒカン男　バランスタイプ　CV：置安 浩平

フウジンファイヤー

ライジの双子の兄で、現タッキューキング。ライジより背が低いのがコンプレックス。フウジンファイヤーは双子のライジとそっくりな技で、そのスピードで相手を圧倒する。





ミッキー 鉄壁のディフェンス娘　バランスタイプ　CV：山崎 和佳奈

バックスピンボール

高校時代のライジにあこがれてタッキューを始めた同級生。スペシャルショットは、相手のコートに一定時間とどまり、突如方向を変えて落ちるバックスピンボールだ。





ドラゴン 地獄の昇龍カットマン　カットタイプ　CV：千葉 進歩

シェンロンボール

見た目にたがわず、典型的な秀才肌のお坊っちゃま。空中で円を描きつつあらぬ方向から突然落ちる魔球、シェンロンボールを携えて、タッキューバトルに参戦。

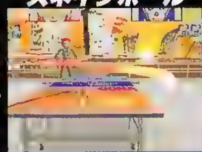




キューキュー団 前陣カットの卓球秘密結社　カットタイプ　CV：山崎 たくみ

スネイクボール

謎のタッキュー組織「キューキュー団」の戦闘員と名乗ってはいるが、彼以外の構成員を見た者は誰も居ない……。空中でうねって相手に迫るスネイクボールを得意とする。





カイジ 魔球ドライブ二刀流男　ドライブタイプ　CV：中尾 隆聖

ツインシザース

ライジとフウジの兄貴分。仲たがい中の二人を和解させるためにタッキューバトルを仕組んだと噂されている。二刀流で自在にボールを操り、ミッキーと同種の技を持つ。





ヨロイ 超前陣速攻ドライブ武者　ドライブタイプ　CV：茶風林

一刀両断

悪ガキと絡むのが大好きなオヤジ警官。ある思いを胸にタッキューギャングを結成し、タッキューバトルを開催した初代キング。一直線に斬るように打ち込む必殺技を持つ。





コータン へっぽこドライブガキ大将　ドライブタイプ　CV：たてかべ 和也

ローリングイリュージョン

見かけによらず、すばしっこい。普段は温厚だが、デブと耳にしたが最後一変し、誰も止められなくなる。力任せで一直線に剛速球を撃ち込む技を得意としている。





ナナ 前陣逆サイドタッキューマシーン　バランスタイプ　CV：吉田 小南美

ラヴラヴロブ

コンプリートヒューマンタッキューマッスィーンとしてバトルに参戦しているが、実はキューキュー団に操られたフウジの彼女。上空から突然ボールを落とす技を持つ。





土下座して読プレをもらう負け犬ズ。閃屋「バカか、この役立たずども！」松桐「俺も蹴ってくれ〜！」ひげパパ「僕も折檻チボ〜！」（ウソ）

第三死合　ひげパパ VS. 柵太郎

柵太郎、「コントローラーにカミソリの刃」でひげパパを追い詰めるも、「キサマはッ、『ライジンピンポン』を嘗めたッッ！」と怒り爆発、結局ストレート負けした説。

ひげパパWIN！



格闘しながらでもタッキューできるのが、このゲームのいいトコロですね。

第二死合　松桐坊園 VS. 閃屋

「うへ、うへへへ……」閃屋の背後から妖しい視線が？　松桐坊園さん何やってんすか！　セクハラウォッチングをしている間に、閃屋がスマッシュを決めてEND。

閃屋WIN！



僕たちのあこがれたバトルギア侍は死んだ。ゲームは変わる、人も変わる。

第一死合　永田みう VS. 編集 JK

5本先取で試合はスタート！カットとドライブを駆使するJKの猛攻を、天然の感性で受け流す永田みうつん。結果、ライジングファイヤーがJKにトドメを刺す！

永田みうWIN！

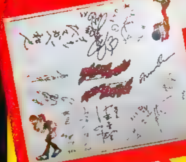


「PS2のラクガキ王国もよろしく！」と広報らしい勝ち台詞のみうつん。

PRESENT!



タイトーチームのサイン入りラケット型マウスパッド。タッキュー選手のサイン入りブツももらっちゃいました。

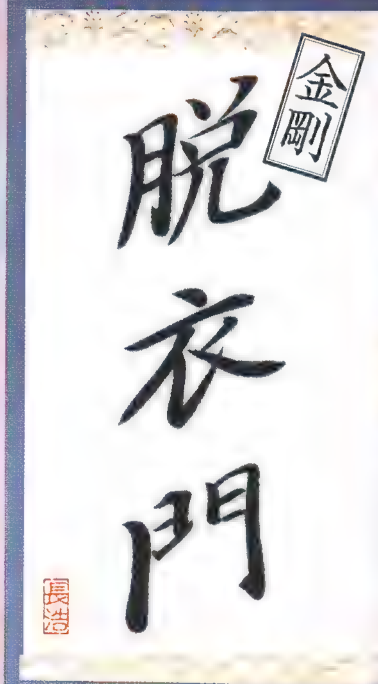


「ライジンピンポン」に出演した声優の皆さまのサイン色紙を1名様に！　応募方法は下を見てくれよな！

タッキューゾーン

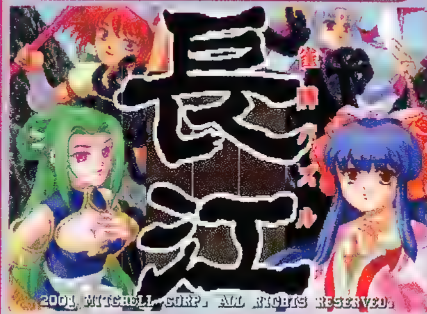
プロフィール続き：永田 みう　タイトーのいろんな部門の広報。開発センターへの通勤時間(往復4時間)に苦悶中「PS2の「ジェットでGO！2」「ラクガキ王国」もよろしくです♪」

プレゼント応募方法：アルカテチームが実力で奪って……もといご厚意で恵んでもらったプレゼントが欲しい人は、P200、またの名を読者プレゼントコーナーへGO!!



脱衣門とは

「脱衣門」とは、己の中の小宇宙(コスモ)を見つめたときに「脱衣惑星」の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。



メーカー：ミッチェル/PIC
ジャンル：雀牌パズル
操作方法：1レバー＋3ボタン
発売時期：好評稼働中(2001年11月)
使用基板：CP-SYSTEM II

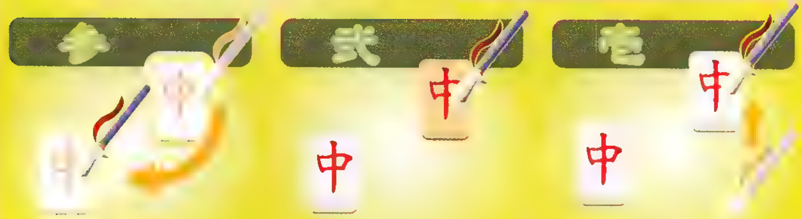
2角で取れ!

なんとも珍しいことに、2号続けての脱衣門なのじゃ。
今回は『パズループ』シリーズなどを作ったミッチェルが贈る脱衣パズルゲーム『雀牌パズル長江』をどーんと紹介するぞい。
ゲーム画面には麻雀牌が並べられておるが、麻雀ゲームではないぞ。麻雀牌を使った、パズルゲームじゃ。ゲーム内容はいわゆる『四川省』タイプといえば分かる人もおるじゃろうて。

遊戯方法



選んで消すのだ



壱：同じ牌を見付けたらレバーでカーソルを動かして取りたい牌に重ねよう。

弐：取りたい牌の上にカーソルを重ねて「❶決定」ボタンを押せば選択できるぞ。

参：「弐」で選択した牌と同じ牌にカーソルを重ねて「❶決定」ボタンをを押せば取れる。

ルール

同じ絵柄の牌を線で結び、その線が2角以内なら取れるというルールになっておる。牌を取るルールは『四川省』じゃが、この『長江』は遊び方に一工夫されておる。場に配置された牌が中央に迫って来たり、左右に広がっていったりするのじゃ。左右の牌が接触したり、牌が広がりきるとゲームオーバーになる。
ただし牌を消すことで牌の位置を少しだけ戻せるのじゃ(ヒットバック)。制限時間内にすべての麻雀牌を取れば、ご褒美として脱衣を拝むことができる。下にある牌の取り方を覚えて素早く消すのじゃ。

ヘルプ



自分で消せる牌を見付けられないときは「❸ヘルプ」ボタンを押せば、取れる牌を表示してくれるのだ。

◎ 0角取り

タテ、ヨコは問わず牌同士が一直線上にあれば取れる。が間に他牌があると取れない。ちなみに取りたい牌同士が密着していれば周りをほかの牌に囲まれていても取れるぞ。



◎ 1角取り

ちょっと複雑になった「1角取り」。取りたい牌同士を結ぶ線が一つの直角で結ぶことができれば取ることができる。しかし牌同士を結ぶ線上に他牌があると取れないので注意が必要じゃ。



◎ 2角取り

取りたい牌を二つの直角で結ぶことができれば取ることができる。これも牌同士を結ぶ線上に他牌があると取ることができないのじゃ。



× 3角以上は駄目!

牌同士を結ぶ線に三つ以上の角があると取ることができない。特に左図のように牌を残してしまうと「詰み」になってゲームオーバーになってしまう。無闇に取るとこうなってしまうのじゃ。





桃杏和尚

脱衣の境地を極め、若きゲーマーに教えを説く高僧。2号連続掲載の嬉しさのあまり『JSRF』で遊びまくる毎日。好きなレスラー：オースチン(WWF所属)

ポール小沢

脱衣門をたたいた、新しくもない修行僧。海を渡ってきた日系2世らしい。仕事場にヌード写真とか貼ってある、本格派。好きなレスラー：ブッカーティー(WWF所属)

裏脱衣門 ステージ構成は、全8面となっておる。一人の娘に対して2種類の脱衣シーンが用意されているので、すべてのステージで脱衣を拝むことができれば、完全制覇となるわけじゃ。しかし微妙なタイム制限がなかなかクリアできず、脱衣の見逃しも多かったりする。クリアできたとしても、脱衣が無ければ達成感は半減なのじゃ。素早いカーソルさばきも重要じゃな。







関宇

年齢：20歳
B/W/H：92/58/91
好きな物：お酒
嫌いな者：卑怯者

劉美

年齢：19歳
B/W/H：83/57/88
好きな物：自然
嫌いなもの：戦争

















孔明

年齢：？歳
B/W/H：78/52/80
好きな物：杏露酒
嫌いな者：愚か者

張緋

年齢：18歳
B/W/H：85/56/85
好きな物：甘いもの
嫌いなもの：関宇の小言



特殊な牌に気を付けろ

牌の中には特殊な牌も配置されている。一つは、太極模様の牌じゃ。これはアイテム牌となっており、色が付いてるときに消すとアイテムが出現するのじゃ。さらにほかの牌を消すと色が変化するので、消すタイミングが重要じゃ。色によって効果が変わるのじゃ。

	アイテム名称	効果
	蛇矛	牌の動きが一定時間止まる
	青龍堰月刀	一定時間牌のヒットバックが大きくなる
	方天画戟	次に消した牌と同じ絵柄の牌も消える
	スカ	外れ、何の効果も無い

もう一つは、裏返っている牌じゃ。これがなかなか厄介で、この牌の二辺を消さないと、表にならないのじゃ。裏返っている牌の種類を予測しないと、手詰まりになってしまうステージもあるぞい。



裏返り牌が多くあるステージは「詰み」になりやすい。気を付けろ。



ポール「2ゴウ連続デスよ、オショウさん」
桃杏「うぬ、喜ばしいことじゃ。脱衣業界も寒い時期が続いたからの～。これから春にかけて新作が出ると、もっと嬉しいのじゃがな」
ポール「来月もあるとイイですね。ソレハソウと、お上からメールがキテますヨ」
桃杏「なになに……『無駄なことしゃべってないで、インプレやれ』じゃと。ふ～む、今回はミッチェルさんで遊ばせてもらったから、ちょいと語るかの」
ポール「ナカナカおもしろかったデス。トレるハイが見つからなくて、アタフタするオショウさんの姿ガ」
桃杏「余計なことは言わんでよい。さてゲームのルールやパズルゲームで重要なアタフタ感は、なかなかじゃったな。気付きにくい2角を見付けたときは、嬉しいものじゃ」
ポール「すてーじもコッテますよネ」
桃杏「うぬ。麻雀牌は制作者が仕組んだ配置になっておるので、制作者の罠や仕掛けを読み取って攻略していく楽しみもあるな。早解きが重要じゃから、ステージごとにパターンを組んでみたいのう」
ポール「デモ、脱衣ミルのケッコウ難しくないデスか？ナンドもシッパイしましたよ」
桃杏「そもそもお主が設定を間違えて最高難度にしてたからじゃろうが！」
ポール「Wooops!!」
桃杏「ふん、まぁよいわ。しかし牌を消すと、タイムカウントが一瞬止まるとか、そんなのがあってもよかったかもな（その分、タイムは少なくしてスタートとか）。まあ、ワシは脱衣が見られるまで（見てからも）ガンガンプレイするから、問題無いのじゃがの」
ポール「さすがオショウさん。脱衣のタメナラ、なんでもスルひとネ～」
桃杏「脱衣ゲームは脱がしてナンボ！　脱ぐまで遊ぶのが、礼儀ってもんじゃろう」

お便り募集中！

脱衣門では常に皆さんのお便りを募集しておる。脱衣ゲーにぶつける熱い想い、ヤングメンならではの悩みなどあったら、脱衣門までハガキまたはEメールを送ってみい。脱衣キャラのエッチぃなイラストも超絶募集中じゃ。

脱衣キャラじゃなくても、「お仕置きしたいゲームキャラ」も募集中じゃ。お仕置き内容もあると、なおグッドじゃ。待っておるぞ。

宛先
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「金剛脱衣門」係

メール
post@arcadiamagazine.com

裏 脱衣門

このゲームに登場する女の子たちじゃが元はといえば「三国志演義」に登場する、武将のおぢさんたちなんじゃな。しかし女の子たちとイメージを比べてみるとなかなかに的を射ておると感じるのは不思議じゃのう。わしゃやっぱり王道的美少女の「劉美」ちゃんがいいんじゃが、ポールは大人の色気が漂う「関宇」姉さんがお好みのようじゃ。読者諸氏はどうかの？

新しい冒険への準備は整ったかな？

MONSTER GATE II モンスターゲートII

ついに発売となった『モンスターゲートII』！　その全貌が明らかになったので、前作から続ける人も、新しく挑戦する人も必読の内容だ！

Text : MOMO & C・LAN

新要素が盛りだくさん！

3月末から徐々に出荷され始めた、『モンスターゲートII（以下モンゲーII）』。今作から参戦する人のために、基本ルールから説明していこう。

『モンゲーII』を遊ぶには、エントリーカードが必要だ。このカードで自分の冒険記録を残すことができ、次回からゲームの続きを遊ぶことができるのだ。エントリーカードは専用券売機で購入しよう。

また、前作から遊んでいる人は、前作のカードが引き続き使用可能だ。前作で入手したマジックカードは持ち越しできるが、所有していた領地などは所持していた城に応じたメダル数に替えられる。

『モンゲーII』をプレイするまでの流れは左のチャートを参照してほしい。

ゲーム内容はダンジョンを探索し、最下層（最上階）にある「クリアの証」を手に入れること。基本的なルールや操作方法は、探索ゲームの「はじめて」のダンジョンで詳しく解説してくれるぞ。

前作との大きな変更点の一つがクリアの証、宝石カードに関するルールだ。ダンジョンの途中に落ちている宝石カードは、回収した直後にクレジットに加算される。よって配当を2倍にする「ダブルアップ」カードは、クリアの証にのみ適応されるのだ。



宝石に関するルールが、若干変更された。ダブルアップはクリア報酬のみ適応となったぞ。とはいえみすみす宝石を見逃すのはもったいないぞ。

ゲーム開始までの流れ

モンゲーIから継続する人

- 所有していた城は、クレジットに換算される（城は失う）。
- 配置していたガーディアンは、カードフォルダーへ戻る。
- 探索途中の場合、それまでのWINを手に入れ、戻される。

↓ キャラクターの性別を選択

↓ キャラクターの色選択

↓ ゲームスタート！

★モンゲーIでクリアしたダンジョンは、モンゲーIIでもクリア済みとなっているぞ。

初めてプレイする人

券売機で「エントリーカード」を購入

↓ 筐体にカードをセットしたら、キャラクターの名前決定

↓ キャラクターの職業選択

↓ キャラクターの性別を選択

↓ キャラクターの色選択

↓ ゲームスタート！

★一度エントリーしたカードは、ほかのゲームセンターでは使えないので注意しよう。

モンスターゲートII職業案内所

『モンゲーII』には5種類の職業が用意されている。どの職業も能力に特徴があるので、自分に合った職業を選んでみよう。

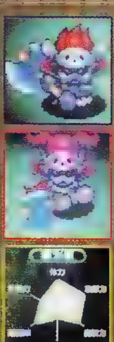
見習い　初期体力：60



名前は頼りないが、性能はなかなか。攻撃力、防御力は戦士に若干劣る程度。さらに特殊能力として、ダンジョン内で力尽きてもメダルを追加投入すれば、その場で復活できる（1ダンジョン内で1回）。欠点は、装備系カードを使用できない事。ゲーム中に一度だけほかの職業に転職できる。装備系カード無しの冒険が辛くなってきたら、転職時期だろう。



魔人　初期体力：70



斧を武器に、凄まじい攻撃力と体力備えた超戦士。攻撃力は戦士以上で、魔法の効果も高い。攻撃系魔法は20%増し、回復系魔法は25%増しとなっている。しかし、最大の欠点があり、行動するたびに1ダメージずつ受けてしまうのだ。歩いても攻撃しても体力が減るので、回復カードを大量に消費してしまう。見習いからの転職もオススメ。



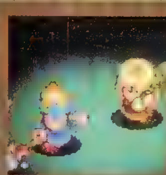
徐々に体力が減っていくので、[illegible]

戦士　初期体力：50



剣を頼りにダンジョンを突き進んでいく、肉体派職業。攻撃力、防御力、体力に優れた、オーソドックスなキャラクターだ。これといった欠点もないので、初心者にもお薦めだ。

魔法使い　初期体力：50



攻撃力と防御力は低いが、マジックカードの効果を最大限に引き出せる。攻撃魔法の効果は50%増し、回復系魔法は25%増し。また、ダンジョン内での視界が広いのが強味。

ギャンブラー　初期体力：30



戦闘能力は低いものの、ダブルアップを拾いやすい特徴を持っている。また宝石カード、ダブルアップカードの位置がMAPに表示されるぞ。一攫千金が狙いやすいキャラだ。

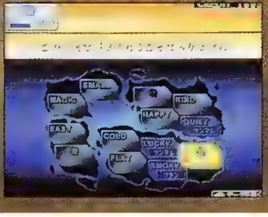
対戦ゲーム

今回の対戦ゲーム最大の特徴が「砦」の存在だ。順を追って全城制覇を目指していくシステムになっている。

対戦ゲームは探検ゲームを「ふつう」までクリアすることで遊べるプレイヤー同士の陣取り合戦。対戦ゲームが始まると、まずISLANDというマップからスタート。ここにある城をすべて制覇すると、晴れてワールドマップへ進出できる仕組みだ。また「[illegible]ースト」をガーディアンとして配置すると、持ち込みカードを制限できる（ポーション持ち込み禁止など）。なかなか強力（厄介）になりそうだ。なお、新たな拠点として「砦」が追加された。この「砦」は一度制圧すればほかの「城」と違って攻め込まれる事は無い。その代わり、カード持ち込み制限などがあったりするので制圧するのは難しい。気を引き締めていこう。



[illegible]モンスター[illegible]グラフィック[illegible]一新[illegible]大幅に増えた[illegible]



まずは[illegible]を[illegible]。[illegible]内制覇がワールドマップへの足がかりだ。

探検ゲーム

大きくボリュームアップした今回の探検ゲーム。ダンジョンの個性も増し、より深い戦略が要求されそうだ。

『モンゲーII』の探検ゲームは、総ダンジョン数が何と前作の倍以上に増えているのだ。グラフィックも一新され、これまで通ったダンジョンも新鮮な気分でプレイできるぞ。

なお、前作にあったダンジョンはすべて健在。前作のデータで引き続き遊ぶ場合、クリアしたダンジョンは最初からクリア済みなので「難しい」や「究極」に再度挑戦する必要はないので安心してくれ。

今回から始める人も、半分くらいのダンジョンはそれほど難度が高くないので、気後れすることなく始めてみてほしい。また、BET支払い後のカード選択画面でダンジョンの内容を確認できるようになっている。



今回カジノは5種類。[illegible]のチャンスやスロットなどがあるぞ。



探検マップにはダンジョンがギッシリ！ これでもまだ約半分[illegible]

探検ゲーム中盤までのダンジョンデータ

ダンジョン名	レベル	フロア数	BET	配当(祭壇)	コメント
はじめて	★	4	5	4(3)	まずは、ルールとテクニックを覚えよう
ちいさい	★	4	5	5(3)	簡単なダンジョンで腕試し
やさしい	★	4	7	8(5)	ケムンパはファイアで倒そう
[illegible]	★	4	7	10(7)	モンスターだらけ……[illegible]
すずしい	★	5	10	15(9)	[illegible]
ゆとり	★★	5	10	20(10)	最終フロアには、ショップがあるのだ
ふつう	★★	[illegible]	10	25(12)	遠くから攻撃してくる魔道士に注意せよ
きわどい	★★	5	10	30(15)	ポーションをたっぷり持って挑戦しよう
うれしい	★★★	7	10	40(20)	アイテムがいっぱい……ショップもあるぞ
ゆかいな	★★★	[illegible]	10	60(25)	カジノを使ってアイテムゲット！
でっかい	★★★★	[illegible]	10	80(30)	広く険しいぞ。探索アイテムをうまく使おう
ぶきみな	★★★★	7	10	100(40)	まさにドラゴンの巣窟だ！

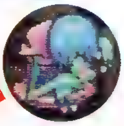
新モンスターの一部を紹介！

プリースト



自分やほかの敵モンスターの体力を回復することがある。優先的に倒していきたい敵だ。

ゾンビ





倒してもジェネレーターとなり何度でも復活する。倒したらさっさとその場を離れよう。

ピッキー



戦闘力は弱いが、プレイヤーと常に1マス空いた位置をキープする。通路に入って待とう。

ベビードラゴン



ベビーとはいえドラゴンだけあってレベルが低いうちは苦戦する。炎のブレスを吐くぞ。

まだまだあるぞ

新要素

ここまでで触れられなかった変更点もいくつかあるので、最後に紹介しておこう。まず、召喚モンスターの体力が1行動ごとに減るようになった。そのため、『モンゲーI』の記事で紹介した「会心の一撃待ち」の有効度が落ちた。また、ショップの価格が安くなっているので気軽に活用できる。その代わり買い取り価格も安い。あとカジノは……うー、書き切れない！ というわけで続きは次号で。



召喚モンスターは格上の敵に[illegible]して攻撃[illegible]が落ちているよう[illegible]自分のレベルも[illegible]るのだろうか？

新カードを使いこなせ！

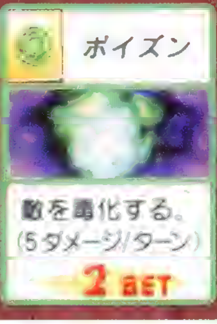
ここでは、新たに追加されたカードからいくつかを紹介。もちろんこれだけじゃないぞ。



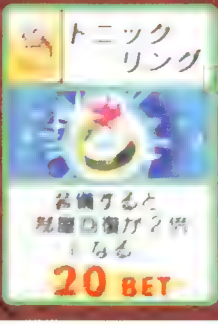
カードホルダー（持ち込んだカードではなく所持しているすべてのカード）からカードを1枚取り出せる。いつでも好きなカードを取り出せるので、ガーディアンのゴースト対策などに効果を発揮する。



これを装備して敵を倒すとレベルアップ時にクレジットを入手できる。もちろん「剣」なので、攻撃力もアップするぞ。同様の効果を持つ盾「ゴールドシールド」もある。二つ装備で倍儲けだ。



敵モンスターを毒状態にし、1ターンに5ずつダメージを与えることができる。逃げながら敵の体力を減らせるのがメリットだ。見えている敵すべてに効果が及ぶ、「マルチポイズン」もあるぞ。



部屋侵入時の回復量が2倍になる。細かいようで馬鹿にならない。特に魔人にはありがたい1枚になりそうだ。「2倍」と表現されているのは、部屋回復量が異なるダンジョンがあるということか？

プライズワンダーランド

今月は鉄人28号、シーマン、ジョーガ新キャラ。ガンダム三連発もいいプライズだ！

3 PRIDE ビッグサイズソフビフィギュア

バンプレスト・4月上旬登場予定・2種

盛り上がる筋肉、独特のポーズ、そして特徴ある顔、すべて似ているPRIDEの桜庭和志と藤田和之のソフビフィギュア。これまたデカイ35センチサイズ。

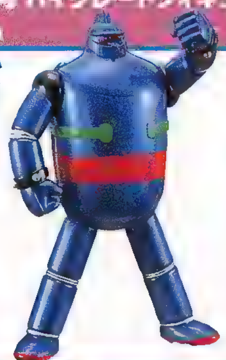




桜庭が藤田がプライズに！

4 鉄人28号 ハイグレードフィギュア

セガ・4月下旬登場・1種



この28号のフォルムこそ、

原作の重厚感を再現した鉄人28号のハイグレードなフィギュアだ。両腕が可動するのもポイント高し！　原型製作・足立和博氏。



5 あしたのジョー トロフィーフィギュア

セガ・[illegible]月中旬登場・4種

矢吹丈と力石徹、永遠のライバルが胸像型フィギュアになった。質感、表情とも原作の雰囲気を再現、まさに二人の記念碑だ。発売元(株)ラナ





ジョー！トロフィー立ってるぜ、

1 スーパーモンキーボール スーパージャンボぬいぐるみ

セガ・4月上旬登場・2種

AIAI The Super Monkey！



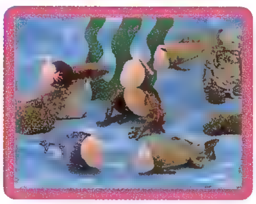


『スーパーモンキーボール』のAIAIとMEEMEEのスーパージャンボぬいぐるみ。身長39センチはホントにデカイ。バナナのシールに注目！

2 シーマン ぬいぐるみ

セガ・4月中旬登場・5種

シーマンの成長過程が分かってしまうぬいぐるみ。20センチのでっかさで不気味さも倍増……。



禁断のぬいぐるみ……



AOU2002 アミューズメント・エキスポ 出展作品 プライズ編！

AOUエキスポで見かけた注目最新作プライズだぞ。めざせ読者プレゼント!?



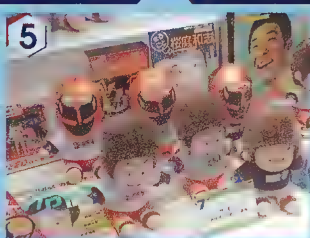
軍鶏 BIGフィギュア（エスケイジャパン）

Weekly漫画アクションで連載中の『軍鶏（シャモ）』のリアルフィギュア。今にも動き出しそうなポーズが◎！



ドラネコシアター マスコットキーチェーン（システムサービス）

『ファミ通』に連載されていたドラネコまでもプライズに！　7月に登場するぞ。ebファン（いるのか？）必携！



サクモンミドルサイズぬいぐるみ（タイトー）

桜庭和志がぬいぐるみになってた。しかもサクモン。しかもTシャツ着せ替え、マスク着脱もOK。7月に出るぞ！



魁!!クロマティ高校 メカ沢ぬいぐるみ（エスケイジャパン）

出た、クロ高！　あのシュールさがぬいぐるみにからもにじみ出ている。茶筒の弟は製品じゃないです、念のため。



どうぶつの森+シリーズ（システムサービス）

ついに登場動物の森+』。4、7月にぬいぐるみ、5、8月にマスコットと続々登場！　週刊ファミ通「けけ掲示板」もよろしく。

9 仮面ライダー リストウォッチ



"イーッ"と時を告げる!?

仮面ライダー1号の渋すぎるリストウォッチ。変身ポーズ、サイクロン、ショッカー隊員、そして蜘蛛男シルエットの4種だ。ちなみに時報はないです。



10 星のカービィ ぬいぐるみコレクション



アニメとゲームで活躍中!

3ポーズのカービィがかわいいリアルな(?)ぬいぐるみ。限りなく球体に近いのに、こんなに縫い目が目立たないのはスゴイ!



11 どこでもいっしょ ドリンクサーバー



どこでもドリンクサーバー!

ボタンを押すとドリンクが出る電動サーバー。350または500ml缶に対応。こんなお手軽なドリンクサーバーは他にない!



プライズコンプリートプレゼント

なんと今月は7アイテム。しかもちょっと取りにくそうなプライズだ。苦手な人には大チャンス! 200ページに急げ!

BANPRESTO
- ③ PRIDE ビッグサイズソフビフィギュア
- ⑥ 機動戦士ガンダム フル稼動MS
- ⑧ ジオラマ劇場シリーズ 機動戦士ガンダム
- ⑩ 星のカービィ ぬいぐるみコレクション
- ⑪ どこでもいっしょ ドリンクサーバー

SEGA
- ② シーマン ぬいぐるみ
- ① 鉄人28号 ハイグレードフィギュア

6 機動戦士ガンダム フル稼動MS



ヒジと足首にボールジョイントを採用した全身関節可動の1/250サイズアクションMS。各MSとも武器が豊富で遊べるぞ。



飾り物とは違うのだよ……

7 機動戦士ガンダム モビルアーマーコレクション



ビグロとエルメスも登場!



劇中シーンを再現したソフビ製モビルアーマー。なんと上のフル可動MSと同サイズで、さらに遊べるぞ。ゲルググの壊れっぷりもいい!

8 ジオラマ劇場シリーズ 機動戦士ガンダム

箱を開けると、あのキャラがあのセリフと共に登場して、ファーストガンダム名場面を展開する笑えるプライズだ。ザクとは違うのだよ……。

①箱の文字を読む、②箱を開ける!







北斗の拳コレクションフィギュアVol.1(セガ)

セガと海洋堂のコラボレーションシリーズ、北斗の拳。ケンシロウの筋肉と血管に注目!



グランボ 携帯ゲーム機用ポーチ(オムロン)

昨年大ヒットのカプコンGBAソフト「グランボ」をデザインしたポーチ。実用性高し!



オー!マイキー ポリストーンフィギュア(バンプレスト)

日本在住のアメリカ人一家が繰り広げるシュールなドラマ(登場人物はマネキン)がフィギュアになる! 7月登場。



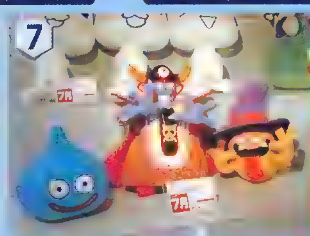
バーチャファイター4 KCF(セガ)

3月号で紹介したぬいぐるみに続いて、バーチャファイターのキーチェーンフィギュアも登場! 7月発売だ。



仮面ライダー龍騎 ぬいぐるみ(バンプレスト)

人気の「龍騎」プライズシリーズ。5月ぬいぐるみ、7月にビッグサイズソフビフィギュア&光るキーホルダー登場



ドラゴンクエスト「でっかいぬいぐるみ」(ナムコ)

7月に登場するドラクエぬいぐるみは、ゾーマ登場編! ドラクエIIIのボスキャラだ! ゴーストもいい感じ。



© 2002 KONAMI ™

スロットとパズル、2種類のゲームを好みで選ぼう。ボスキャラが出現したら、メダルを飛ばして攻撃するのだ！

Text：閃屋



メーカー：コナミ／コナミマーケティング
ジャンル：パズル&スロット&プッシャーメダル
稼働時期：3月予定

SLOT GAME



JACK POT
全プレイヤーが投入したメダル数に応じて常に増加。JPでこの枚数をごっそり獲得できるのだ！

STOCK
スロット回転中に星が出ると、最大8個までストックされる。

貝
メダルがスタートポケットに入ると貝が開く。星マークでスロット回転、コインはメダル獲得となるのだ。

ITEM MATER
貝からITEMの文字が出ると、メーターが上昇。MAXになると中央に表示されているアイテムを使用できる。メダル獲得オッズが上がる「Odds UP」、貝が大きくなる「WIDE」、貝が透ける「SEARCH」の3アイテム。これら三つの効果を合わせ持った「SPECIAL」もある。

GO TO EVENT
表示された三つの数字で、それぞれスロットをそろえると、イベントゲームに突入するぞ。

イベント当たり 777
メダルの払い出し、確変スタート。そしてお待ちかねのイベントゲームに突入！次のページへ!!

333 555
この数字でそろうとメダルの払い出しに加え、確変モードへ突入してくれる！ここからがホントの勝負！

1,2,4,6,8,9
メダルの払い出しのみ。また、確変（スロットの当たり確率が大幅UP）中に出してしまうと確変終了に。

PUZZLE GAME



JP WORD
アルファベットバブルをすべて獲得するとイベントゲームに!!

WIN STEP
メダルが数字ポケットに入るとステップアップ、獲得枚数がガンガン増えていくぞ。しかし、OUTに入れてしまうとすべて無効に……。コレクトボタンの押し時を見極めよう。

SLOT
★バブルを引くと回転するスロット

PUZZLE

WIN
コンパネのコレクトボタンが光っている時に押すと、表示枚数が払い出される。

POCKET
メダルが数字部分のスタートポケットに入ると、数字に対応したパズル縦列が下にスライドし、最下段のバブルが弾ける。

JP WORD
6種類のアルファベットを集めよう。点滅中の文字は未確定なので、点滅中にコレクトボタンを押してメダルをゲットすれば有効となる。

SLOT
画面上のスロットが回転し始める。

GUARD
OUTを塞いで無効にしてくれる優れモノ。

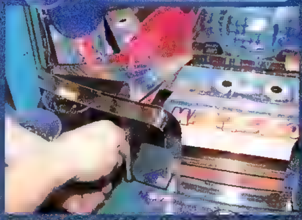
黄色
WINメダル獲得。同色が横に並ぶと枚数アップ！

赤色
基本的に黄色と同じだが、獲得枚数が多い。

バブルはこれだけ！
パズルの縦列をスライドさせて、どんどんバブルを弾いていこう。

カンタン遊び方ガイド

1 メダルを入れる



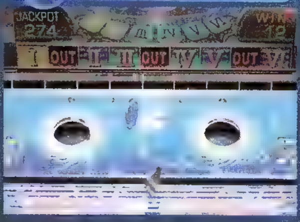
まずはメダルを投入。左手で投入口を固定して、右手でメダル投入すると入れやすい。

2 狙いはスタートポケット



二つの丸い穴があるが、ここに入れてはダメ。狙うは液晶画面下のターゲット！

3 ゲームスタート！



スタートポケットの場所に連動したマークを狙って、ゲームスタートだ。

メダル「始めてみよう」物語

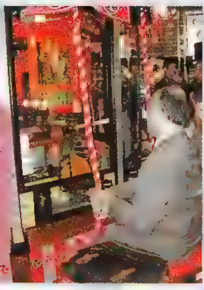
AOU 2002 アミューズメント・エキスポ出展作品

メダル編！

メダルゲームもたっぷり登場したAOUエキスポ2002！　アルカデ・メダル部の注目製品を一気に紹介しよう。



GI-WINNING SIRE
GIシリーズ最新作は、馬券ゲームも育成ゲームもパワーアップ。ショー会場でも常に黒山の人だかり。4月の稼動開始が楽しみだ。



ヒモフリがすべてのスロットゲーム。引っ張っても前後に振ってもダメ。左右にテンポよく振るのが開運の秘訣なのだ。



LION FEVER
黄金のライオンがまぶしいスロット&プッシャー。40枚も積み上げられたメダルタワー登場シーンは必見。ぜひ一度味わってみよう。



トーナメントマスター
モンゲー型筐体でゴルフゲーム！　トーナメントに参加して、ほかのプレイヤーと対戦。勝てばもちろんメダルが増えるのだ。



巨大な筒の中でボールが転がるBINGOゲーム。最初にリーチがかかったプレイヤーはこの筒を動かし、ボールをコントロールできるのだ。

閃屋ねーさん奮闘記
かわいいキャラが目を引く本作ですが、イベントゲームではボタン連打でピンチを脱出したり、時によってメダルを入れるとヤバかったり、変化に富んでいて楽しめます。ディレクターのお話を伺うに、世界観やキャラ設定などもしっかり存在するので、注意深くプレイしていればだんだん伝わってくるんじゃないかな？　隅々まで堪能してみてね。

MARINESHOOT

©2002 KONAMI TM

メダル「始めてみよう」物語

JPはこうなる！



人魚が現れると、JP発生率が大幅アップ



見事JPに決定！ 人魚よありがとう!!



みんなのメダルの蓄積を表示したセンタースライダーが回ってくる。



ついに大量メダルのゲット！ サンバのリズムと共にメダルが落ちてくる。まさに独り占め！

⑤イベントをクリアすると、ジャックポットチャンスのルーレット回転！ 大量ゲットの鍵は、ルーレットが握っているのだ。





あとはルーレットまかせ！



注意！ イベントゲームはただ投入すればいいというわけではない。場合によっては入れてはいけない時もあるので、液晶の指示に注意しよう。

EVENT GAME

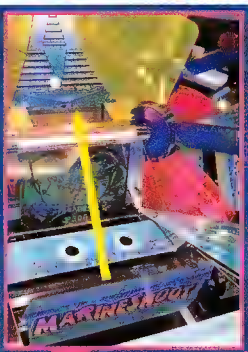
①スロット、パズルゲームで条件を満たすと、「GO TO EVENT!」の文字が液晶モニターに出現、イベントゲームがスタート！







②ナビゲーターキャラがゲームについての説明をしてくれる。この指示に従って、ノルマ達成を目指そう。

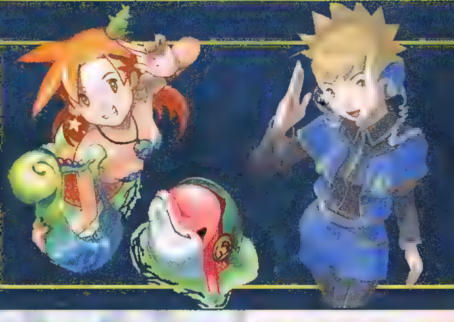


③ここからがマリンシュートの本番！ フィールドテーブルが高速回転を始め、メダルを投入すると中央チャッカーめがけてバシバシと派手に飛んでいくのだ。



④イベントはさまざまな種類が用意されている。メダルをガンガン投入して中央チャッカーに入れ、敵のライフを減らしていくのが基本だ。

CHARACTERS



ナビゲーターの女の子を始めと、かわいいキャラたちも目を引く。リーチアクションも楽しいのだ。

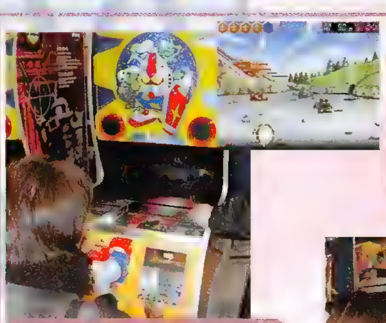
対戦型EVENT

さらにおまけ機能！ 全員参加の対戦型イベントゲームが突然起こるのだ。ボスキャラを倒すスピードを競い、1位50枚、2位20枚のメダルがもらえるのだ。



知らない人が遊んでいるときは、こんな派手なポーズを取るのは控えましょう。





GUNDAM MEDAL SHOOTING

今回のイチオシ!? メダルゲームにもガンダムが登場だ。ジオン軍モビルスーツをメダルで撃破して、ガンダムパイロット気分を満喫しよう。アナログ感覚のガンダムゲームもいいぞ！



パチスロレボリューション・サラリーマン金太郎

パチスロがそのままゲーセンで遊べるサミーのロングヒット機、パチスロレボリューション。第20弾「釣りキチ三平」、第21弾「サラリーマン金太郎」が発表されたのだ。



ハズレボタン1コを除く8ボタンを押せればメダルゲット！ まんま黒ひげですね。プレイ前に最後に光ったボタンがハズレになる。



メダルを大量に増やしたいならスロット＆ポーカーのシングル機が最良。新作4機種がシリーズ製品として登場だ。



KING SOLOMON'S MINES

ヨーロッパ最大手のゲーミングメーカー、スペインFranco社のスロット。独特の味わいが溢れるビデオ画面は一見の価値あり！



ロボットファクトリー

何とロボット育成ゲームがメダルで登場。プッシャーとスロットでロボットを育て、CPUロボットと対戦させてメダルを増やすのだ。

Kの独断と偏見のゲームレビュー

今回のコナミ「マリンシュート」は、パズルゲームの戦略性、メダルフィールドの動きが織りなす偶然性、グラフィックの美しさ、イベントゲームのドハデな演出と好要素多数！ AOU会場でもはまってる人が多かったぞ。没入度★★★★★ メダル期待度★★★☆☆ 一攫千金度★★☆☆☆ 低資金度★★☆☆☆ 初心者おすすめ度★★★★☆



第12回

新堂敦士 侍、剣斬インタビュー

ポップンミュージックワールドのみならず、さまざまなミュージックシーンで幅広く活躍するパワーフォークの旗手・新堂敦士。とどまることなく快進撃を続ける彼のニューシングルが、いよいよ4月24日にリリースされることが決定した！　今月は、新堂敦士・ニューシングルリリース寸前の近況に迫る！

目まぐるしいっスわ、ホンマに！

――「ポップンな関係」では3回目の登場となるわけですが……どうですか、最近？

新堂　いや～、むっちゃ充実してますよ！　ちょっと前までは2時間睡眠が続いてたんやけどね。記憶にないですもん、どうやって乗り切ったのか(笑)。

新堂さん個人の活動の他にも、THE つんくビ♂トとのメンバーとしての活動も忙しそうですからね。

新堂　そうやね。でも、THE つんくビ♂トの話が来た時から、何となく感じてたんですわ。「このプロジェクトに参加すると、むっちゃ楽しくなる替わりに、むっちゃ忙しくなるやろうな～」って(笑)。

で、現状はその通りになっていると(笑)。

新堂　バンド自体のノリも、あんまりガツガツしてないっていうか、気の合う音楽仲間が集まって、楽しくやってるっていう雰囲気なんです。

そんな状況の中、またまた激熱のシングルが発売されるわけですが。……ついに出ますね、「サムライ・シンドローム」!!

新堂　来たね、ついに！　自信作やからね～。気合入ってますよ！　いつもやけど(笑)。

まずアルカディア的に気になるのは、新堂さんが連載されているコラムのタイトルと同じ「サムライ・シンドローム」というネーミングです。

新堂　そうくると思った(笑)。そうスね、コラムのタイトルと今回の曲のタイトルが持っている意味には、リンクするところがあるかなあ。

コラムの連載にあたって最初に書いたと思うんやけど、「サムライ・シンドローム」という名前を付けた理由には「サムライになりたいけどなれない、そんな現状を斬ったる」という意味が込められてたんですわ。"症候群"は心理学用語から取ったんですよ(※新堂さんは心理学を専攻していた)。

たるんだ現状に喝、みたいな感じですかね。

新堂　バッサバッサと斬り捨てていくようなイメージがあるけど、実際には「僕はこう思うけど、君はどう？」みたいな、問題提起をしていきたいんですよ。実際に起こっている問題に対し「みんなもちょっと考えてみいへんか？」みたいな。でも、実際はな～んかほのぼのしたコラムになってるけどな(笑)。

割とアットホームな感じですよね(笑)。

新堂　それはコラムのスペースが狭すぎて、文字数が足りへんからです。毎月全然書き足りないって感じですわ。

――じゃあ、次回から増スペースでいきますか。

新堂　ホンマに!?　うれしいっスよ！

――では、増スペースが決定したところで、話はシングルの「サムライ・シンドローム」に戻りますが……。

新堂　最初、今回のシングルのタイトルは「WOWWOW」という名前やったんです。でも、曲の歌詞を読み解いていくと「これはまさに"サムライ・シンドローム"やなあ」というイメージが先行してきたんですわ。それで、タイトルを変更するかーということになったんやけど。

新堂さんの曲はタイトル名がそのままサビの歌詞として出てくることが多いですが、今回は出てきませんよね？

新堂　確かにね。でも、今回の曲は、タイトルこそ歌詞に出てこないけど、曲のトータルイメージとして「サムライ症候群」というメッセージが打ち出せてるという感じやね。



「サムライ」ならではの勢いや潔さを持ち、男女問わずに、自分の中のピュアな感情を大切にしている人たち……そういう人々に向けて書いた曲やからこそ、「サムライ・シンドローム」というタイトルになったといえるんちゃうかなあ。

K点突破の勢いで突っ走ります！

シングル発売の前には、ポップンアーティストによるライブも開催されますが(※インタビューはライブ直前に行なわれた)、意気込みなどはいかがですか？

新堂　楽しみっスね！　基本的に、こういったお祭りノリのイベントは好きなんで、気合が入りますよ。僕はライブ大好き人間――「ライバー」なんで(笑)。

とにかく、みんなといっしょの時間を過ごせるのがむっちゃうれしいなあ。それに今回のイベントには、普段、僕のライブに来てくれるオーディエンス以外にも、いろいろなお客さんに「新堂敦士」を知ってもらえるチャンスやからね。これは燃えますよ。

気合入ってますね！

新堂　^{2}Nazo鈴木さんも言ってたんだけど、これだけ豪華なメンバーが一堂に会するポップンライブを、一回だけで終わらせるのはもったいないやん？　せやから、今後も二度、三度……いや、ポップンシリーズが続く限り、ライブも続けていきたいんですわ。

――できれば、東京以外でも公演できるぐらいの勢いで。

新堂　ツアーとかできたら面白そうやなあ～(笑)。いや、ぜひやろう、うん。

では、恒例のシメのお言葉を。

新堂　何はともあれ、ニューシングル「サムライ・シンドローム」、ぜひ聴いてほしいですわ。新堂敦士、新レーベル移籍第一弾として、スタッフ一堂気合入ってますからね。

あ、そういえばカップリングの曲は……。

新堂　こちらも実は気合入りまくりですわ。現在、レコーディング中やけどね(笑)。かなり、スイーティーな感じに仕上がりそう。完成度としては、両A面にしてもおかしくないんとちゃうかなあ。

今回のシングルは、気負うことなく、手を抜くことなく、一番いい形での"新堂敦士"が出ていると思うので、いい感じになってますよ。レコーディングもお気入りのスタジオで行なって、体全体から気持ちよく音を出せてるからね。

発売日が待ち遠しいですね！

新堂　現在、風に乗りまくってK点突破確実の新堂敦士――これからもよろしく頼みます！



全ポップンファン必携のNew Single発売！



サムライ・シンドローム
C/W さあ！いきなり結婚しよう！

4.24発売
POCE-7300　¥1,050(税込)
発売元：コナミミュージック
販売元：ユニバーサルミュージック

CHARACTER FILE No.10



riaette
リゼット

ジャンル名
SWEDISH
曲名
カモミール・バスルーム
アーティスト名
常盤 ゆう

スウェーデンの寒さに負けない元気さで街中の評判なスクールガール。
でもたまにはちょっとブルーになる日もあるみたい。 だって女の子だもーん。

スウェディッシュというまたまたポップン的なジャンルというわけで、私的に北欧系デザインに感じるシンプルさ知的さと素朴さ茶目っ気。そんなとこからイメージを広げてデザインしました。知育玩具にテキスタイルや家具とか有名ですよねー。あと赤い自転車はロッタちゃん。
歌無しのデモ曲を聞いた瞬間、とにかく走らせよう！　とデータを作り出したのですが、後から見せてもらった曲と裏腹な詞の↓さにあせりました。
でもそんなとこも女の子っぽい気がします。 (shio)

POP'N NEWSPAPER

あの曲をフルサイズで聴いちゃおう！ボーカルベスト第三弾4.3発売!!

pop'n music Vocal Best 3



1 カモミール・バスルーム
2 うるとらボーイ
3 Girls Riot
4 White Day Dream
5 昇りつめるの
6 大見解
7 夢添うてぃ Remix
8 愛を探そう
9 WE TWO ARE ONE
10 H@ppy Choice
11 Shooting Star
12 今宵Lover's Day
13 癒しのカーディガン
14 cryout Remix
15 電波の暮らし～電気人形 Remix
16 Over The Rainbow 2002
全16曲

コナミミュージック　KMCA-154　¥3,059（税込）

ライブを見た人も見られなかった人も必見！
pop'n music アーティスト大集合！ 次号で大特集!!

この号の発売日、華々しく開催されているはずのポップンアーティストによるライブ「pop'n music アーティスト大集合！」。運よくライブを体験できた人は、夢見心地でいることでしょう。ライブに行けた人はもちろん回想してもらえるような、そしてチケットが手に入らなかった人、遠くて足を運べなかった人にもその雰囲気を味わってもらえるように、次号はライブの模様を大リポートするよ！　「ポップンな関係」ならではのライブ大特集、どうぞお見逃しなく！

ポップンなプレゼント

今月は新堂敦士さんの直筆サイン色紙を3名の方にプレゼントします！　毎回、かなりの高競争率を誇りますが、祈りを込めて、奮ってご応募下さいね。



このコーナーでは皆さんからのお便りを随時募集しています。取り上げてほしいアーティストやキャラクター、新堂敦士さんへの質問などなど、ドシドシお寄せ下さい。宛先はこちらです。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部「ポップンな関係」係

新堂敦士のサムライ症候群（シンドローム）　その12

～縁起モン決定ッ！の巻～

こんちっ！　いやあ～、すっごいね。とうとう12回目の連載っスよ！　そうです。何と、1年もちました～ッ！　パチパチー。いよいしょ！　そして、今月はTHEつんくビ♂トのコンサートツアー真っ最中っつーことで、日本全国津々浦々、旅&ライヴの毎日です。
で、そんな中（ちなみに、この原稿もライヴ後のホテルで書いております）、私、新堂敦士のNEWシングル「サムライ・シンドローム」が、4月の24日に、とうとう発売！　決定なのだーッ！　ヒャッホーッ！
いや～あ、まじでね。これは相当、痛快なわけですよ。んーまにで……、え？　何が痛快か？　オイオーイ！　そりゃ～あーたッ！　全部よ！　全部！　詞も曲も歌もアレンジも……むぉ～書いてたら、ほんとキリがない。何もかも……スーパー、魂てんこ盛り盛りです。
んでね。このね。コラムがね。来月ね。ちょーど、連載丸一年になる記念の月にね。同じタイトルのシングルが出るッちゅ～ねッ！　これ、どうなの？　ねッ！　ん～まに。素ん晴らスィ～ことですよッ！　完璧に縁起モン決定でしょ？
つつーことで、一家に3枚ッ！　でしょ？　よろしくです。



飛び出せ！ 「機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX」マニア宙域 ゲル・ドルバ

第五話「大西洋血に染まっとお」

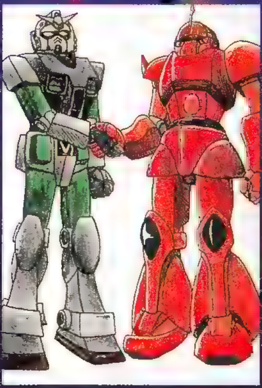
※ゲルドルバとはギレンが放ったソーラー・レイの照射目標となった宙域の名前である。

AOUショーに出展された「ガンダム・パイロット・アカデミー（仮称）」には、もちろん搭乗したかね？　シックルアーム連合下層部は会場取材で列にも並べなかったよ。あんまり悔しいので、迷った子供にトイレの場所を聞かれたとき「違う、そこを右だ。それ以上行くな！　まあ、珍しいんだろうけどさ」とジョブ・ジ○ン調で決めてやった。

Text：シックルアーム連合

中立コロニー イラストサイド6

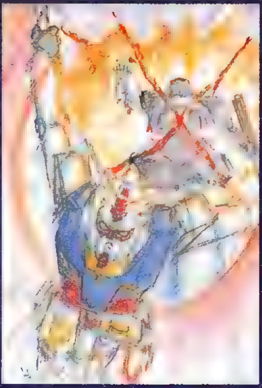
最近、投稿数が激増したイラストコーナー。そう、アニメも投稿も後半から盛り上がるのだよ。



（東京都　コンバー一等兵）
☆混沌の時代は終わる？　いや、新たなカオスの始まりなのか。



（千葉県　PLC二等兵）
☆PLCの相棒よ、「よろしく」にはスタートボタンで答えなさい。われわれはまだ、ニュータイプではないのだから……。



（東京都　H？一等兵）
☆今月の「クベ賞」。好きなメカは……G・ブル!?　か、かぶいてる！　次の投稿はG・ブルに決定。



（群馬県　NAGA軍曹）
☆連邦・ジオンが痛痒しているように、ゲル・ドルバもまた審議……してません。



◆http://olive.zero.ad.jp/~zbh73828/

（東京都　SFIX上等兵）
☆スプレーガン威力低過ぎ。ジムスナイパーに乗り換えてえ。



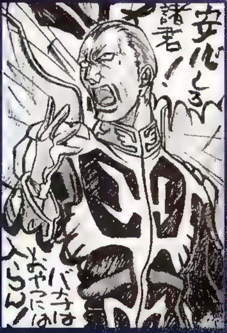
（静岡県　大山高嶺伍長）
☆ザクは意外とナイスバディなので、ツルペタ役は務まらない説。



（東京都　超鋼戦士上等兵）
☆今回は、なぜか総帥フェスティバル。100円を握りしめ、ジーク・ゲーセン！



（東京都　タマ伍長）
☆オラは死神じゃねっす！　ごめ……一瞬老化したロック○ンかと思った。頭のアタ……

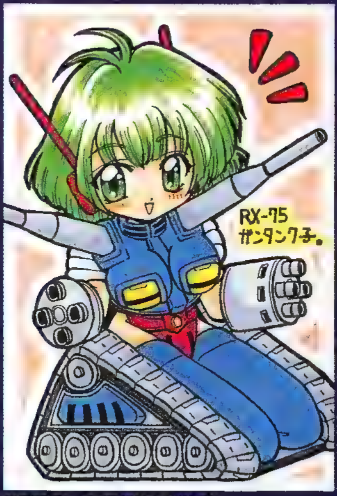


（新潟県　小猫屋本舗一等兵）
☆総帥は、いかなる些細な事項でもアジテーションできるのだ。それがおやつ協定であっても。

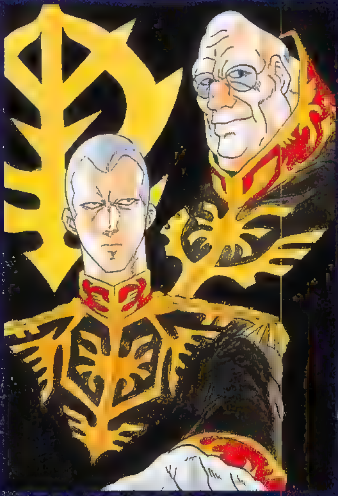


◆http://www.geocities.co.jp/Playtown-Darts/3121/

（静岡県　竜胆さくら一等兵）
☆ジオン軍人祭りを切望とな？　よおおし、やったる！　賛同者はゲル・ドルバに集え！



（福岡県　倉長行矢二等兵）
☆キャタピラ内に、うまく足が収納されている。ナイス設計。しかし、巨乳が過ぎますね。

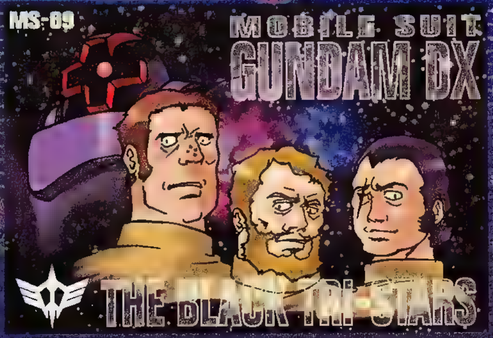


（三重県　猿天化G一等兵）
☆勝利のためには犠牲は付きものである。たとえそれがデギン公王であっても変わりはない。

ゲル事典 ゲル・ドルバに応募する全兵士に告ぐ。作品の裏には住所、氏名、パイロットネームを明記したまえ。メール投稿でもしかり。出撃時にパイロットスーツを着ないのと同じであり、総帥はいたくご立腹である。次にやらかしたオールドタイプにはG3ガスをちょっぴり吸わせるのでそのつもりで。ハガキ射出前に、指さし点検をするくらい慎重にやってもらいたい。

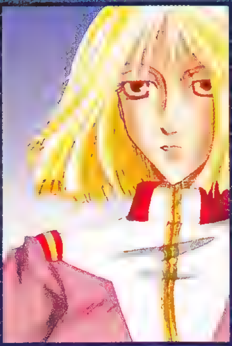


（東京都　杉本朗一等兵）
☆「アルカディアが発売されるたび、ゲル・ドルバがあるかどうか確認してしまいます」気遣いすまんね。だが、このタイトロープ具合は、一年戦争のライヴ感を伝える演出、計算ずくなのだよ。

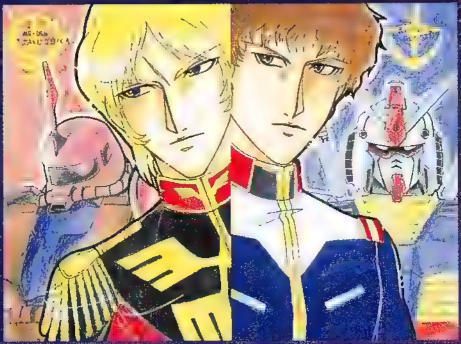


◆http://www.sol.dti.ne.jp/~chunk

（大阪府　霜月メタル上等兵）
☆黒い人たち、宇宙に笑顔で[illegible]……これ、すでに戦死!?
◆http://ww5.enjoy.ne.jp/~martius-rk



（岡山県　霧里理羽二等兵）
☆兄と妹が対立する世界で生きていく、こんな悲しい事はない。
◆http://members11.cool.ne.jp/~bcourage/



（藤崎翔治@星夜一等兵）
☆もっと二人が大人になって、冷静になることができたなら……いや、もうすでに……。
◆http://www14.u-page.so-net.ne.jp/cd5/sono-yan/index.html



（大阪府　ムンク園山一等兵）
☆褐色の歌姫が伝えるメロディ。宇宙を超えて心に届く。

●● 君の名が星に刻まれる

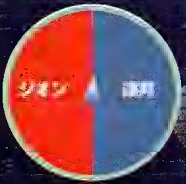
投稿兵階級ランキング

投稿戦争開始より約半年、掲載回数を重ね、昇級した有名パイロットも多く排出されている。そんな彼らの階級を発表し、国民の士気高揚を狙いたい。

大将	
中将	
少将	
大佐	
中佐	
少佐	
大尉	
中尉	
少尉	
曹長	
軍曹	NAGA
伍長	楽丸、タマ、大山高嶺
上等兵	霜月メタル、超鋼戦士、SFIX

フム、NAGAとやらの名前覚えておこう。曹長以上の階級まで辿り着いた者には、コーナー存続の限り名が残る「星の屑システム」を実施。真相目指して頑張りたまえ。

投稿兵戦力分布図



戦局は膠着状態です！

ズムシティ裁判所

今日も総帥の慈悲深き判決によって、迷えるスターチルドレンが文字通り星となる。諸君らの失策を募るコーナーだ。

先日、連邦軍パイロットである私（カーネル大佐）と友人（マッド軍曹）による「チームGORAN」は、鹵獲MSであるゴッグとアッガイを駆り、作戦を遂行すべく発進した。
だが、気合いが入り過ぎたのか、わがゴッグの頭突きがアッガイにヒット。怒ったアッガイはヘッドスライディング。そうこうしているうちにアッガイが瀕死。
そんな事をしている私の目を覚ましたのは、ブライト艦長の『何やってんの！』の一言でした。……本当にそうだよな……。
アッガイ撃破の手前で思い止まったゆえ、総統の寛大なお裁きをお頼みします。
（？県　カーネル大佐二等兵）

☆MS損壊まで至らなかった点を鑑みて、情けを掛けてやりたいところではあるが……。貴君のPNは、このコーナーでは「大佐二等兵」という、意味の通じぬ階級になってしまうのだ。知っての通り我が軍に必要なのは、混沌ではなく秩序である。ウ～ム……死刑だな。

戦友報告書

"ガンダムDX"普及に勤しむ兵士たちのリポートだ。集えよガンボーイ！

[illegible]

投稿南極条約

ようやくターニング・ポイントを迎えたゲル・ドルバ。終末に向かって進め！

■中立コロニー・イラストサイド6
イラストの投稿規定は201ページを参考にしたまえ。比率はハガキサイズでカラー作品を採用。漫画物も最近増えてきたのが喜ばしい。

■ズム・シティ裁判所
君たちの失敗談を報告してほしい。総帥による、ザクレロ並みにハイスピードな判決が諸君を灰に帰す。

■パイロットネームコンテスト
諸君が使っている、イカしたパイロットネームを送信してもらいたい。まあ、面白ければオーケーなので、仕込みでも全然構わないのだ。

■死に際とんがり帽子
戦場を彩る捨て台詞、散り台詞。勝負に負けても、心では大逆転な、素晴らしき断末魔を送ってくれたまえ。

宛先

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「飛び出せ！ゲルドルバ」係

E-mailでのCG・文章投稿は……
sicklearm@arcadiamagazine.com

※メールのタイトルには、必ずコーナー名を記入して下さい。

ゲル事典 次回の締切は4/19日であるが、今回からは当日消印有効ではなく、締切日必着にしてみたいと思う。次の締切を例にして説明すると、関東県内のパイロットなら、遅くても4/18日には投稿物を射出していなくてはならないぞ。当然、地方で活躍中の投稿スターチルドレンはさらに早いポストへの投函が望まれる。厳しい締切設定改正であるが、これも国のため。分かってくれ……。

KOFッ子 KINGDOM

KOFファンページ

K.O.F.を愛する汝らの前に現れた千年王国、それがKOFッ子KINGDOMだ！「何だか没ばかりッチ」と歎く新入国者たちよ、君が持つK.O.F.への情熱を信じよう。入魂の投稿作品を制作し続けていれば、いつの日にか結果は出るであろう。

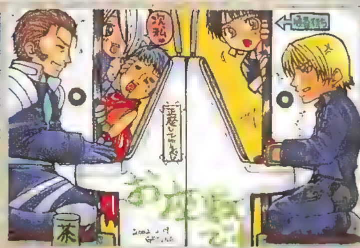
コフ王の宮廷画廊

アルカディアのファンページの中でも群を抜いてイラスト投稿数が多い当コーナー。特に音巣津チームは競争率高いぞ。投稿が少ないチームは……うっ！（超必）



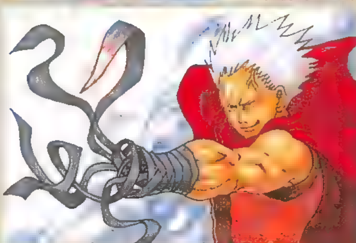
（京都府　佐々岡ゆりのっち）
☆今月のコスプレウィップ。次はナースか花嫁か。時期的にはスクール水着？

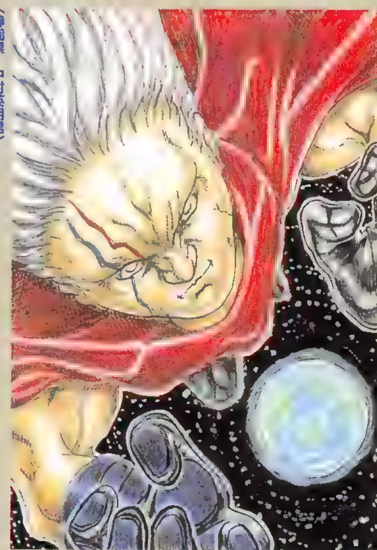

（神奈川県　マリ夫さん）
☆加速装置（ブラックアウト）付いとるしね。

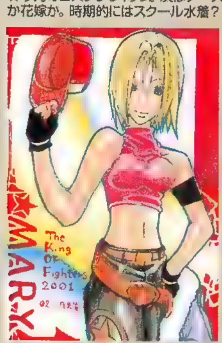

（福岡県　げじなさん）
☆純和風お座敷ゲーセン、タバコで畳を焦がしちゃダメだぞ。



（岩手県　ぱっきゅ～ん☆さん）
☆ストライカー・ヴァネッサがぴょんぴょんしていてイイぞお。


（群馬県　BOS君）
☆這い寄る腕の一刺しなんて、どう防御すればいいのだろうか？


（静岡県　中村英明君）
☆上空にて受信、俺を揺らす波動。そこに行こう。



（北海道　月光庵さん）
☆マリーは狼たちの癒し手？いやいや戦力ですよ。



（福岡県　夕月一王さん）
☆絶対に苦しみや悩みはあるけど、笑っていきましょーぞ。

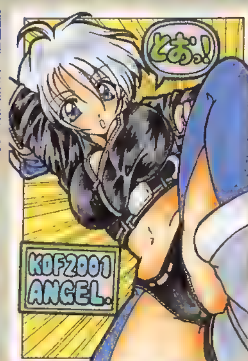

（宮城県　東雲遥さん）
☆俺が灰にした物が、花や……新しい生命になるのか。


（神奈川県　センイチ君）
☆初投稿ども～。
ピッカピカのメイでベリキュート！



（埼玉県　藤まみるさん）
☆家族構成が気になるのお。
麟は居候ですかーっ？（ヒドイ）


（山口県　里見チサキさん）
☆何かこの歌だけが有名になっているよーな。この替え歌の場合、全くもって癒されないのがミソだ。



（福岡県　倉長行矢さん）
☆ムカック奴をKICKして、笑顔で死屍累々の山を築こう。そうだ、目指すはノーストレスライフ。



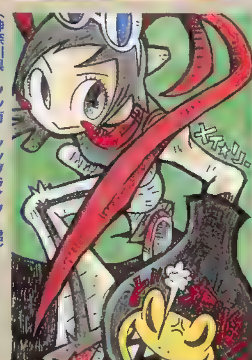
（茨城県　ろいあすさん）
☆4月8日はキング生誕際。
いろいろありましたねえ。


（福岡県　たかおか勝己さん）
☆お誕生日キャラ特集。
……まるでファンページみたいだ！


（東京都　白金君）
☆シリーズが変化しても彼がすることは一つ。ただ闘いあるのみ。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆今年のユリっちは、アテナの髪型みたいに革命あるかも？外見のチェンジだけでなく、精神の成長も望む。


（神奈川県　ソンガーシングライター君）
☆元気全開のV字なオクチ。すっかり韓国チームの顔だな。そういえば最近、菜J氏のイラスト見てない……。

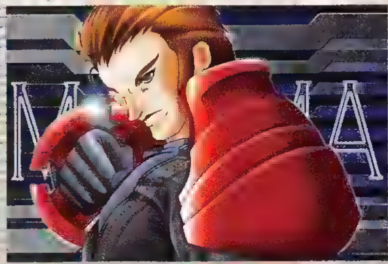
はみだし王子さま

渋さ爆裂！ 熟年の里

ほほう、若い方がこの里を訪れるとはのう……。若いなこの野郎！（ビンタ） ここはKOF的親父＆おばちゃんキャラが集う老ゾーン、貴様のような若造は去ねい！ なに、童顔だけど実は還暦だと？ 通ってよし。



（東京都 マッハスピン改め「がー」君）
☆プレイヤーさえも圧服するぜ、このハイプレッシャー。



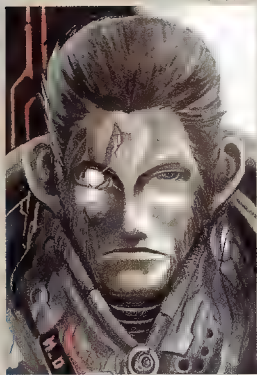
（茨城県 芙蓉君）
☆マキシマ2Pカラースタンバイオーケー。
◆http://www1.accsnet.ne.jp/~aml04935/



（熊本県 五木野冴森さん）
☆チン老師の若Ver.も見たいよね。案外美形だったりして。



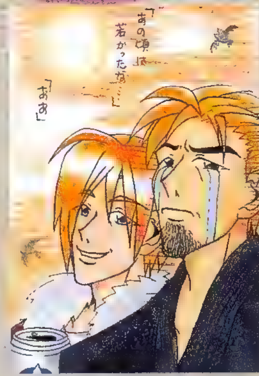
（神奈川県 片知君）
☆笑止!! 貴様らの若さごとき、軽く受け切ってくれる。



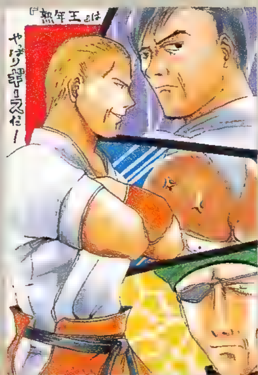
（東京都 RIKI君）
☆渋い光沢輝くマキシマ尊顔。メタルに決めたる、なんて。
◆http://www2.plala.or.jp/riki/



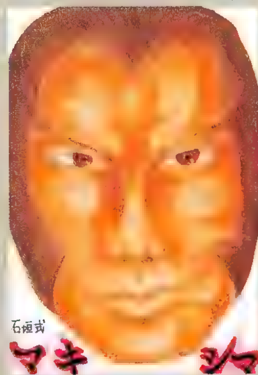
（山口県 上遇野僵さん）
☆熟年具合はもちろん、ドーベルマンの表情に技あり。食われてるけどね。



（兵庫県 夏っ子番長さん）
☆スタートから枯れ気味のイラストが（笑）。今日はパオパオカフェで飲もうや。



（三重県 ミスターうどん君）
☆音巣津亡き後に再び台頭するかハワード組!? クラウザー組はどうかな？



（兵庫県 石垣さん）
☆スポンジケーキのようだ。食べたらモミアゲ伸びる。マキシマ祭りなのはなぜ？
◆http://www7.ocn.ne.jp/~juh-i/



（神奈川県 老者君）
☆おじいちゃん、目を離した隙に木の上。若さあり余り過ぎじゃい。

『K.O.F.EX』デジタルフォト、春の新柄入荷！

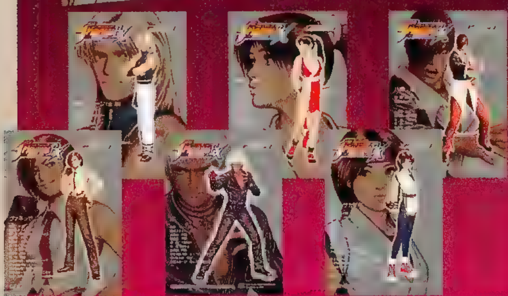


コンビニなどで稼動中の端末「e-TOWER」「D.C.T.」。そこで『K.O.F. EX』のデジタルフォトをダウンロードできるのだ！

端末の操作はとっても簡単。ワンタッチで今月の新作デジフォトをゲットしよう！

なお、下のアドレスで画像のラインアップを確認できるぞ。

http://www.digicube.co.jp/dct/



K.O.F.関連投稿募集中

このコーナーではイラスト投稿のほか、「開発中（？）の『2002』に期待すること」や「新システムへの提案」といったハガキ・Eメールも募集している。寄せられた意見は、現在KOFの新作を製作中のイオリス社にも届ける予定だ。

次々号7月号のイラスト募集テーマは、好評の「チーム別特集」。7月号では「龍虎の拳チーム」にスポットを当ててみたい。龍虎貴族のエレガントな投稿を、一日千秋の思いで待っているぞ。

キングダム意識調査 第二回『2001』通信簿

読者さまが「K.O.F.2001」のさまざまなポイントを評価・採点するコーナー。第二次報告では、辛口な意見が炸裂。これがシリーズを愛する者たちの本音なのか!?

まずは、常連投稿者の倉長行矢さんが付けた採点だ。

システム・70点 タクティカルオーダーセレクトは個人的には好き。ワイヤーダメージは正直要らない……。

グラフィック・0点 女性格闘家チームのEDに殺意を覚えた……。クリアーしてアレを見せられるくらいなら、遊ばないほうがマシ。

サウンド・30点 イマイチ。直接ゲームに関係ないけど、サントラにボイスが入ってないのが……。

キャラクター・100点 キング残存、香緋復活、短髪・巨乳・露出キャラのアンヘル参戦。文句ないです（笑）。

難易度・80点 CPUが連続技を決めてくるのがいい感じ。ただ、ボスキャラの攻撃力と回復力が高過ぎて、最後が二人オーダーにならざるを得ないのが残念……。

舞の顔グラフィックにデフォルメを効かせ過ぎた感のあるEDデモ。あれはギャグとして捉えるとか……、サントラのボイス＆SE集は伝統だったので、確かに残念。

続いて、ウィップ常連佐々岡ゆりの嬢の採点なりよ。

システム・62点 今回レシオ制（※柵：オイッ！）にする必然性が無かったように思えます。ワイヤーダメージ発生技が全員にあるわけではないのが不公平。

グラフィック・48点 従来の絵柄を一新したとのことですが……。公式イラストはともかく、ゲーム中のデモ関係のグラフィックはハジけ過ぎた感じで、私は（K.O.F.をプレイしてる人もギャラリーのみの人も含めて）かなり、今回の『2001』は引いてしまいました。

サウンド・65点 ゲーセンでは、しっかり曲を聴けていませんが（笑）。SEは従来と変わらず、良いと思います。

キャラクター・70点 旧キャラの性格が変わってしまってたりするトコロもあるので、私個人としてはほとんど新キャラたちの点数となってしまいました。

難易度・80点 ただし、ボスを入れると60点。通常面はほとんど問題ありません。

ワイヤーダメージは初心者にとって「いつ発生しているか」が分かりにくく、発生技の種類も少ないので辛い点を付けた人が多い。もう少し手軽に使えて、爽快感が増せば愛されるシステムになると思うんだけど……う〜ん。

次回も国民の声をバリバリ公開しますゾナ。

『式神の城』ファンページ

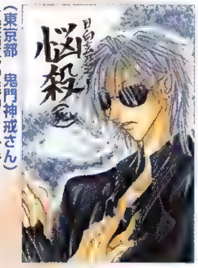
式神タブロイド

ギリギリまで追い詰められたおかげで、投稿数に倍率×8が掛かった「式神タブロイド」。皆さまのご声援を背景に、式神タブロイドは生き残りますよ（ほかの読者コーナーを倒してでも……ブツブツ）。

発行所：柵太郎シザース



（東京都　QQQ君）
☆暗雲に差し込む光ではなく、そこに溶け込んでしまう灰色の男なのだ。



（東京都　鬼門神戒さん）
☆探偵氏の魅力にノズブラ2000リットル出してるとか。



（福岡県　神楽治良さん）
☆狼さんの眼がヤバイ……。徹夜のし過ぎで充血なんでしょうか？



（大阪府　伴井三三八さん）
☆献血の報酬（図書券）でアルカディアを購入なさっているのだ。



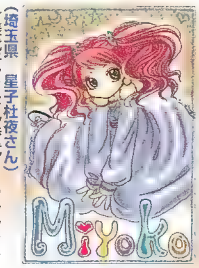
（東京都　夏目りょうさん）
☆コーナー応援ハガキど～も！　そう、合言葉はッ「地味にイキマスヨっ～！」



（東京都　夏目リョウさん）
☆どうやって日本国内に持ち込んだかは他言無用ですよ!!



（愛媛県　氷葵さん）
☆円環する六つの時間。すべてを見届けよう、私たちにはそれができる。



（埼玉県　星子杜夜さん）
☆美代子アイドル時代♪　ファンクラブある？　年会費いくら？（バカ）



（岩手県　式神三等兵岩鋸君）
☆弾幕剥き出しって、安全は？　戦争に安全も何もあったもんじゃないけど。



（山梨県　YUKスルメさん）
☆永い夢（悪夢？）を見ているけど、今日はとりわけ不吉な満月。



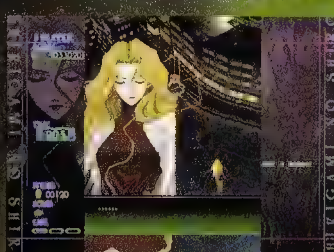
（東京都　暫定さん）
☆激しくロリティッカーでグー！　テキストが式神NO城と読めてしまう～。

Xbox版『式神の城』購入ガイド（byビレ・ゲイシ）

いまだにXbox&式神の城購入の決意ができないアナタへ贈るスペシャルレビュウ。
これを読んだら、もうお金を持ってお店へ走るしかない!!

Chapter 1　リファインされた背景がスゴイ！

Xbox版の美麗な背景に驚いた我々は、NAOKI氏に賛辞を送るべく連絡を取った。NAOKI「背景変わってるんですか？　僕そんなこと全然知らないんですけど……」……デザイナーさんの内職が光るこの一品。イケてます。



Chapter 2　家族のコミュニケーションに最適!?

「すごいやダディ！　今の絶対当たってたかと思ったよ！」「父さんの8倍はすごいだろう」「ダーリンのサラリーにも倍率掛からないかしらん」このようにXbox版『式神の城』があるだけで家庭内に共通の話題が出来、家族円[illegible]



Chapter 3　編集部内エクボク事情

ここまでススメしても[illegible]Xbox版『式神の城』の購入に踏ん切りが付かない[illegible]にリーサル[illegible]、[illegible]のコメントスペシャルなのよ！
Q：で、Xbox版『式神の城』ってどうよ。どうですか？（[illegible]はそのまま）
A：ライター[illegible]「[illegible]うそだよ。俺も買った、君も買うのだ！」
[illegible]「いや、メコイ[illegible]ですね。持っていなかったんで、今から[illegible]に行って買ってきます。[illegible]もセットですよ！」
[illegible]「これさえあれば編集部で『式神の城』をやる必要無しですね（貧乏）。[illegible]――あぁ、今日はもう帰ろうっと（早退）」
[illegible]面白さ。もう買うしか。



It is uncanny!
Let's buy it!　Shikigami!

撮影協力：ファミ通Xbox編集部

式タブ事典　「ピンチらしいので初投稿します！」という涙無しでは読めないお葉書、メール投稿が何十通と届きました（ありがとうございます！）。新たな客層もゲットできたことですし、そろそろメール投稿宛先アドレスをゲットといきたいところですな。初投稿してくれた皆さまも常連の方々も、見捨てないでくださるのであれば、もっと投稿ヨロシク！　だってまだピンチだもん。



アーケードゲーマーふぶき
ArcadeGamer FUBUKI

アーケードゲーマーふぶき応援団
~第三回~

ふぶきがんばる



セガブースのステージで、OVAふぶきのオープニング主題歌「thunder of PP」を歌いました。会場に来てくれたみんなもノリノリで嬉しかったよー♪　2巻ではこの曲に格好良いアニメも付くので、必見です！



ゲームイベントで協力プレイをするのは初めてですごく面白かったよ☆　また、ファンの方と一緒にゲームをプレイしてみたいなぁ。



ふぶき、きょうりょく！

2月23日、この日私は、ふぶきちゃんのコスプレでAOUショーに行ってきたんです。会場には私と同じ、ふぶきちゃんのコスプレで来てくれたお客さんと「THE MAZE OF THE KINGS」をセガさんのステージで一緒にプレイしたんです。このゲームはピストルの部分が恐竜みたいでかわいいんですよ！

私、こういうゲームをやると、ついつい動き回っちゃうんです。それでも頑張って、何とかボスまで行くことができて、クレオパトラのお姉さんに誉めてもらっちゃった☆　それにしても、ふぶきちゃんの服を着た二人がゲームで遊んでいる光景って、会場からはどんな風に見えたのかな？

ゲームが終わった後で、お客さんに色紙をプレゼントしたり、一緒に撮影をしました。すごく楽しかったにゃ☆

さて、皆さん待望の「アーケードゲーマーふぶき」OVA第2巻が4月25日に発売されま～す！今回はドキドキの入浴シーンが見れちゃうほか、新しい必殺技や新キャラも登場しますよ。ふぶきちゃんはこれまで、友達に引っ張られがちでオロオロしている女の子だったから台詞も大人しい感じでした。

でも今回は必殺技を大声で叫んだりするシーンがあったんです。力強く、かつぽわーんとしたふぶきちゃんらしさを失わないように演技しなくちゃいけなかったから、難しかったです。ちょっと成長したふぶきちゃんを見てもらえたら嬉しいな♪

2巻には、私、野川さくらの素顔がいっぱい詰まった映像特典（全編撮り下ろしですよ！）も収録されているので、皆さんぜひ見て下さいね☆

Present

第三回目のプレゼントは……
「静電気防止!!　ふぶきオリジナル除電カード」を5名にプレゼントしちゃいま～す。詳しい応募方法は、P.200のプレゼントコーナーを見て下さいね！

one's Address

このコーナーでは、皆さんの投稿も受け付けています。ふぶきちゃんのかわいいイラストや、野川への質問、OVAに関する質問をはじめ、できる限り応えていきたいので、みんな応援してね！　投稿の宛先は、以下のようになってます。たくさんの応援ハガキをお待ちしていま～す♪

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
ARCADIA編集部「ふぶきがんばる」係

OVA Information



4月25日
発売！
アーケードゲーマーふぶき
2nd STAGE
「盗まれたPP
(パッションパンティ)」
¥5,500（税抜）
VIDEO　BES-2853
DVD　BCBA-1020
発売 販売元 バンダイビジュアル
©吉崎観音・エンターブレイン/アーケードゲーマーふぶき製作委員会

Profile



野川さくら
TVやラジオ、CM、インターネットTV、ゲーム、アニメーション、ラジオCD、舞台・イベントなど、幅広く活動中です。2月に発売された「アーケードゲーマーふぶき」のオープニング主題歌のCDは、もちろん聞いてくれよね？　皆さん応援よろしくお願いします！

☆「アーケードゲーマーふぶき」公式サイト
http://emotion.bandai.co.jp/fubuki/
☆野川さくら公式サイト「Sakura Melody」
http://www.nogawasakura.net/

コスプレ プレイスタイル Vol.24 PLAY STYLE

文：中里 毅 Studio K-POWER Design Works 協力：COSPA

Feel so good style



ネーム／暁らんまさん[メイ

毎回、一押しのコスプレイヤーさんを紹介しています。
今回は、毎回レベルの高い写真を送って下さる、暁らんまさんです。『K.O.F.2001』の個性派キャラクター「メイ・リー」ですね。腰のライダーベルトや、カエルの模様がかわいく仕上がっていますね！

投稿コスプレ写真

インタビューを載せたりなんだりで、皆さまからの投稿写真がメチャメチャたまってしまいました！　今回は、スペース五割増(当社比)で、投稿コスプレコーナーをお送り致します。

中里からお願いが一つあります。写真の裏に情報を書くときに、ボールペンを使うと写真が凹んでしまって掲載しづらくなりますので、サインペンなどで書いて下さい～。せっかくの奇麗な写真が台無しになってしまっているものも結構あるのです。

さてさて、一押しで紹介した暁らんまさんがイベントで配布しているという「ペーパー」を同封してくれました！



こういったものは、コスプレイヤーさん同士や、趣味の合う仲間とのコミュニケーションの一種のスパイスとして、また自分の活動を見知らぬ人にも知ってもらえるモノとして、大いに役立つのではないでしょうか？　かわいらしい作りがいい感じです。

皆さまも、試しに作ってみてはいかがでしょう？



◆K.O.F.2000　コスプレイヤー京子【KUMIKOさん】
真吾のストライカーとは！　マニアックなキャラ選びが◎です！



◆DOA2【霞伊織さん】
Xbox版も話題のDOAです。構図・表情ともに素晴らしい！



◆K.O.F.　庵・セス・ラモン・ヴァネッサ【南雲さん・タカトマスターズさん・ピノAB7さん・西園朔弥さん】みんな高レベル。ここまでやれば文句無し。



◆GG XX　ブリジット【クレアさん】
小物や細部の作り込みが素晴らしい！　色味も好感が持てます！

ご挨拶＆ご注意

皆さま、こんにちっス！　コスパの中里でございます。

だいぶ暖かくなってきましたね～。薄着のコスプレの方も安心の季節までもう少しといったところでしょうか？

最近、盗撮などが増えていたりもしますので、肌色のスパッツを履いたり、ボディーファンデーションを着用したりして、キャラクターの露出度を保ちつつ、自己防衛もしっかりと行なって下さい。過度な露出は自分が恥ずかしい思いをするだけでなく、ほかのイベント参加者にも不快感をあたえたりする可能性があることを考慮して、衣装を作る段階から注意するといいと思います～。

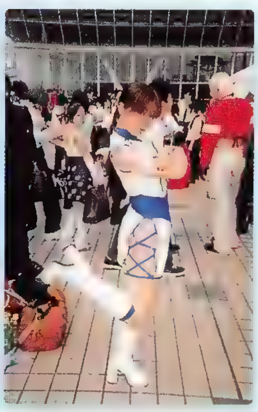
コミケのように露出に対する規制があるイベントはもちろんですが、後楽園遊園地などの、コスプレをしないお客さんも一緒に会場を利用するイベントでは、普段の感覚よりさらに一段階厳しく自分の露出への配慮が必要になります。

誰が見ても「仮装」として楽しめるような衣装作りを心掛けて、コスプレの「趣味」としての社会的立場を悪化させないように遊んでいただければ、と思います。

それでは、コスプレ・プレイスタイル、今回も行ってみましょう！



◆GG XX　闇慈【水鏡命さん】
野外での撮影で明るい感じがいいですね。衣装も丁寧です。



◆K.O.F.2000　シェルミー【赤城しぐれさん】
オリジナル色のシェルミーです。ピンボケが残念！



◆K.O.F.2001　クリザリッド・ゼロ【白鹿陽乃恵さん・ONITOさん】スゴイ出来栄え！　髪型も完璧ですね。



◆DOA2　霞【百太郎さん】
きれいな背景がいい感じの霞です。次は桜かな？(笑)



◆ヴァンパイアセイヴァー　フェリシア【田中モニカさん・みやびルイさん】
おめでたい雰囲気(笑)の紅白のフェリシアです。かわいい！



◆K.O.F.2000　チャン・コーハン【貴志さん】
あはは、ハゲズラがいい感じのチャンです。こんなのもアリですね。



◆K.O.F.2001　ネスツ三巨頭【sadさん・とっつぁんさん・DENさん】キャラクターのイメージがよく出ていますね。

コス事典　今になってPS2の『みんゴル3』に大ハマリしています～。そういえば、『みんゴル』キャラクターのコスプレをされている方も見掛けたような違うような……。もはや自分でやるしかない!?(^ ^)

投稿&お手紙まだまだ大募集!

というわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●**投稿コスプレ写真**
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送り下さい。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記して下さい。

●**コスプレ・プレイスタイル**
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びを何でも教えて下さい。その際、取材に伺わせていただいてOKな場合は明記して下さい。

●**団体さん**
お友達同士の集合コスプレ写真や、一緒に遊ぶ仲間を取材させていただける方。

●**コスプレDJ**
取材させていただける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座への質問など。

●**コスプレカメラマンさんの写真投稿**
コスプレイヤーさんご本人からの投稿以外にも、自慢の写真の腕を披露したい、カメラマンさんからの投稿も大歓迎！
・キャラクター名　・コスプレネーム(被写体の方の)　・使用機材(カメラ/レンズなどなど)　・撮影環境　・露出/絞り　・使用フィルム
などを明記してね！
投稿の際に被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿して下さい！　絶対ですよ！

●**その他コスプレに関することならなんでも！**
コスプレ関連ならなんでもありです。新コーナーのアイデアとか、この誌上でやってほしいことなど。

それぞれの宛先は……
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記して下さい。
皆さまからのお手紙、お待ちしています～。
ホームページも募集中です～。

アーマー系衣装講座

好評のアーマー系衣装講座ですが、前回までちょっとお休みを頂いておりました！　なんと衣装製作担当のコスパたはら～が、福岡店に長期出張に出ていたためのお休み劇だったので、どうかご容赦下さい～(笑)。

だいぶ間も空いてしまいましたので、今回は今までのおさらいと、塗装の触りを解説致します。

コスプレ衣装でアーマーを作る場合、軽量な事や強度からみて、ウレタンを貼り合わせて立体を作り、それに合成素材を貼り込んで外見を整える制作法が、ベターな手段の一つとして挙げられます。



ここまでのアーマー制作を詳しく知りたい方は、バックナンバーをチェック。

今までのこのコーナーで、ウレタンでのアーマーの作り方や、ラリッサの貼り方などなど、大まかな「形作り」の解説はしてきました。

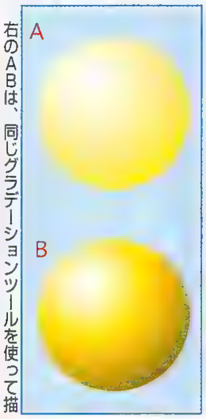
さて、いざラリッサなどを貼った鎧を見た時に「なんか軽いなぁ」と感じませんでしたか？　重さの話ではありませんよ、見た目の重厚感の話です。

例えば、銀色の鎧などの場合、実際の鎧は金属で出来ていて、しかも少々使い込まれた感じがあったりしますが、ラリッサや、ほかの合成素材の銀色の場合、どうしても「オモチャ」っぽくなってしまうことが多々あります。

そういった場合、銀色のラリッサの上から、塗装でリアルな質感を出していくのですが、この塗装が難題です。

色を付けてしまう都合上、一発勝負で修正が効かないことが多いですし、本格的に塗りたい場合はエアブラシやコンプレッサーといった高価な道具も必要になります。ただし、難題といっても全くできないわけではないので、要らないラリッサに何度か試してみて、腕を磨いてぜひチャレンジしてみて下さい。

本格的な塗装の解説は次回以降にまわすとして、今回はどういった塗装をすれば「リアル」になるのかという解説を簡単にしておきます。



右のABは、同じグラデーションツールを使って描いた「球体もどき」ですが、Aは白→黄色の二段階なのに対し、Bは白→黄色→濃い黄色→黒の入った黄色、と着色方法を変えています。

段階が多い方が、より球としてリアルに感じるのはお分かりになると思います。これと同じように、アーマーなどにも影が落ちる所を濃く、ハイライト部分を明るくしてあげると、より立体的にリアルになります。

詳しくは次回以降になるのですが、パーツとパーツのつなぎ目や、凸パーツに隠れて陰になる部分などに、エアブラシなどを使ってうっすら陰色を吹き付けてあげると、質感がグッと増してきます。

ちなみに使用する塗料は、通常のプラモデル用の缶スプレー(アクリル系)や、合成素材に付きやすいものなら何でも大丈夫です。モノによってははじいてしまう場合もあるので、端切れなどで実験してから塗装するのがお薦めです。

メタリックブルーやメタリックレッドのアーマーを作りたいときなどは、銀色のベースにクリアブルーなどを吹くと奇麗に仕上がります。

塗料と素材の組み合わせによっては素材を侵してしまい、ベタベタに溶けてしまったりといった事もあるので、必ず端切れで実験してから、本番に望むことをお忘れなく！



グンゼ・Mrカラーはお薦めです。

といったところでスペースの都合上、この辺でお別れです～。

このコーナーでは衣装作りの質問「この衣装のこのパーツはどうやって作るの？」といったものから「◎◎って何？」といった初歩的なモノまで、コスプレ製作に関してのご質問に何でも答えちゃいます。

右上の宛先に「衣装製作コーナー」宛で送って下さいね！　それでは次回もお楽しみに！

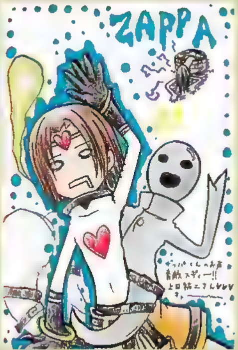
GGXX アソシエイション イグゼクス

2D格闘愛好家の期待を一身に受けて、発売を今や遅しと待ちわびられている「GGXX」!! 編集部にも日を追うごとに、ファンの熱いメッセージやイラストがしこたま寄せられており、発売前から盛り上がり過ぎ！ てなわけで、今回のアソシはイラスト特集でっす。

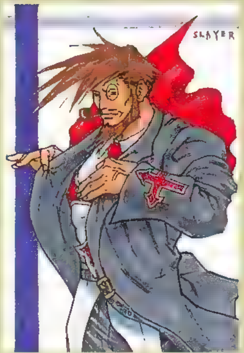
Text：三条ギルティ組合



⬆（奈良県　朔月銀狼さん）
☆物語の核心に近いところにいるらしいっスよ、彼女。



⬆（東京都　上山光紀さん）
☆これまでのギルティ世界にいなかったタイプですよね。恐ッ！



⬆（群馬県　BOS君）
☆これまでのギルティ世界にいなかったタイプですよね。渋ッ！


⬆（千葉県　内弁慶立往生君）
☆そんな純朴な瞳で見られると、おいちゃん困ってまうなー、とか。



⬆（福岡県　ウラ毛☆Aさん）
☆ゲームの中のアクションもベリーめんこいよ、うん。



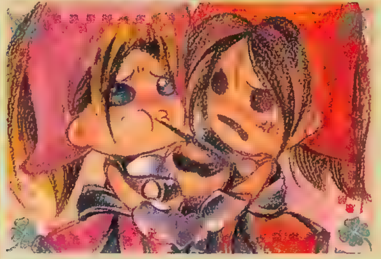
⬆（青森県　市川透さん）
☆新しく生まれ変わったザトーの姿、もうすぐ近くのゲーセンで確認できまっせ。



⬆（千葉県　ヨシ蔵さん）
☆ちょっとりりしい一枚を選んでみました。やっぱり男の子ですけん。

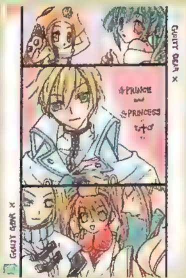

⬆（神奈川県　みの虫さん）
☆まだ4歳だもの。おねむの時間は無防備だよね。


⬆（北海道　ハヤテユウトさん）
☆シンプルな線でまとまってるトコロがいいですな。

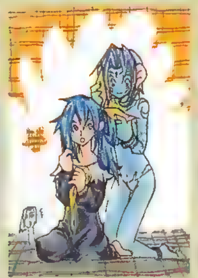

⬆（大分県　ぼぶろばさん）
☆世界観がすげぇことになってまんがな。深い味わいを漂わせておるのもミソ。

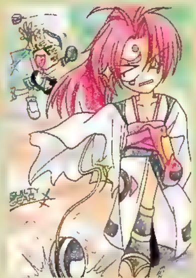


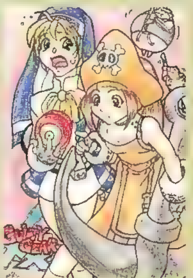
⬆（千葉県　爆テロのあぼさん）
☆続編に向けて新メニュー！いや、新技か？

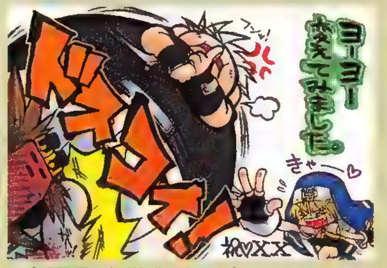


⬆（静岡県　seijigan君）
☆みんなが狙う玉の輿。騎士団は国連所属なので収入よさそうだしねー!!


⬆（山梨県　Yukスルメさん）
☆ほのぼのな図。戦っている姿よりしっくりきます？


⬆（千葉県　寵crown君）
☆梅喧にも新暗器が！（嘘）でも、彼女なら凶器として使えそうだ……。


⬆（新潟県　小猫屋本舗君）
☆ヨーヨーカツアゲの図。はよ隠さな！



⬆（千葉県　加川ガル吉さん）
☆戻ってきたら自分もダメージを受けるのでは？なんてツッコミは無用ぞ。

…NOW XX イグゼクス

こんにちは、皆さん。お元気ですか？『ギルティギア イグゼクス』完成間近ということで、私の開発秘話（？）をご報告します。

ソルの声の収録の時に、あまりの恥ずかしさと自己嫌悪に我慢できなくなり、なんと収録現場で酒を飲んで、テンションを上げて、収録に臨みました。そのため、前作よりかなり甲高い声になってしまいました。ぜひ、ゲーセンで発売したら、この酔っぱらいの声を聞いてやって下さい。

今月の格言
「眠いっ!!」

のってけ！ イノ祭り

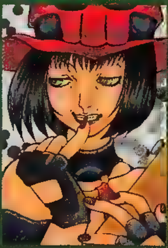
「今月イノばっかです」（要約）というわけで、特集に踏み切る組合でありました。



⬆（埼玉県　たじんこ君）
☆耳をふさいでも、それは心に怪しく響く。脱出不能の――デストロイチャーム！



➡（神奈川県　メサイア伊藤さん）
☆帽子に秘密あり。お楽しみに。


➡（大阪府　紫苑龍さん）
☆魅入られなきゃ、嘘でしょ。


➡（埼玉県　神無月さつきさん）
☆女性人気が高いんですよね。



➡（福岡県　柊カキコさん）
☆動きも艶っぽいのだー。


➡（新潟県　八坂あずささん）
☆丸ごと誘惑。ヤバイこの人！


➡（三重県　江戸町壱乃助さん）
☆プニなイノさんもカワイイね。

ゲー家究　『GGXX』では、ボタンが増えたことにより、キャラクターカラーも増加しておるのだ（既存のカラーもちょっと変わってたり）。ゲームが発売されたら、ニューカラー大会をやってみるのもオツかもしれませんな！　このコーナーがカラーでよかったと実感する瞬間を、皆さまと共に味わいたいと考える次第なので投稿シクヨロー！

筐体百景

電影心象スケッチブック



リバレーション

TEXT／PHOTO 田渕健康

アーケードゲームの素敵なところといえば——
一人のプレイヤーが生み出すテクニックを
一人のプレイヤーが画面にたたき付ける情熱を
一人のプレイヤーがレバーに込めた信念を
モニターを見守る人々が、感じ取れるということだ

DJでもVJでもない。
名も無きプレイヤーのパフォーマンスが、
初めて出会うであろうプレイヤーたちと同調し、
フロアのテンションを上げていく

一人のプレイヤーが生み出すグルーヴ感が、
周囲の人間を支配していくのだ。
なんとも、愉快な現象ではないか。

感情を共有できる喜びが、
ゲームをデータの集合体から、
「感情ある生き物」へと変える
ゲームから発せられたプレイヤーの主張は、
ギャラリーを繋げ、そこに独特の空気を生み出していく
アーケードゲームは「生の感情を繋げることができる」
とても熱いコミュニケーション手段なのだ
クローズドのコンシューマーや、
ネット通信では体験できない、
人と人との感情のぶつかり合いが、そこにはあるのだから

■取材地　秋葉原・トライタワー

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

読者が作るシノビのSA・DA・ME

忍者フロンティアーズ

アルカディア フロンティアーズ
A・Fro
特別編

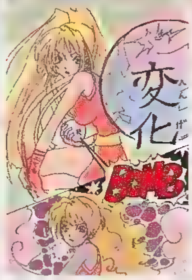
世を忍んで影と生き、歴史の闇を駆け抜ける、悲しきさだめの哀戦士――それが「忍者」であるッ。ちびっこ憧れのジョブNo.1('01年度文部省調べ嘘)でもある「忍者」は、アーケードゲームにおいてこれでもかといわんばかりに活躍中！ んが、どいつもこいつも恐ろしいほどに忍んでないし自己主張が激しいという困り者ぞろいDA！ そんな奥ゆかしくも破天荒な彼らを讃える企画、それが「忍者村2002」改め「忍者フロンティアーズ」なのでR。

担当：田渕健康斎

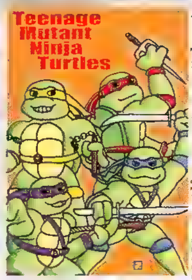

(静岡流くの一 けいと☆ねずみ)


(島根流くの一 かじやん)
☆「忍んでない忍者コンテスト」上位入賞確実の二人。

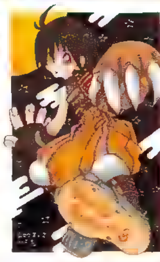

(東京流忍者 ゲコゲさとる)
☆もはや原形から一万光年。スパークし過ぎやっちゅうねん。



(茨城流くの一 きんたろ)
☆あのパーマにはそげな秘密が……。納得納得。



(北海道忍者 ニノ宮レオ)
☆「ピッツァターイム！」って言ってる奴、まだいるだろ！(俺)
⇒http://www1.odn.ne.jp/~cex03690/flow/


(福岡流くの一 ウラ毛☆A)
☆一部に熱烈なファンあり。もぐタン忍者は人気者さ。



(群馬流忍者 NAGA)
☆これぞ正統派ニンジャ芸夢。頑丈な足腰のお姫さまもミソ。
⇒http://members.jcom.home.ne.jp/naga-m/


(千葉流くの一 菅沼沙耶)
☆鋭利でもあり、清冽。その心、水のごとし。



(東京流忍者 BASH)
☆この二人にはいつか共演してもらいたいよNE！
⇒http://home10.highway.ne.jp/bash-inc/



(山口流くの一 里見血咲)
☆あの輝きを守れるなら永劫の闇を駆けても、構わない。

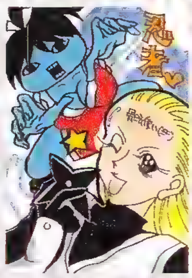

(兵庫流くの一 石垣)
☆彼女の履歴書には「忍者学校卒」の輝かしい経歴が。
⇒http://www7.ocn.ne.jp/~jun.i/


(千葉流忍者 内弁慶立往生)
☆くのいちの投稿では、彼女が一番多かったでごわす。



(奈良流くの一 くんこブー)
☆やるときゃやるぜ！ 貴様の心に手裏剣レインボー！


(東京流くの一 しいのかなえ)
☆500年前の日本人はプロポーションよすぎです!? とか。
⇒http://www2.to/moneypit

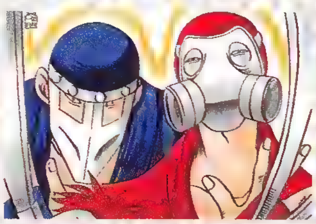

(熊本流くの一 五木野冴森)
☆いつからだろう、忍者=イロモノの方程式が成立したのは。

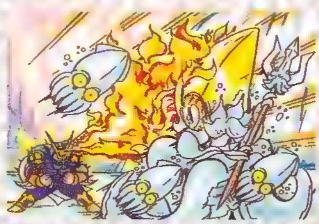

(千葉流くの一 加川ガル吉)
☆カテゴリー瀬戸際忍者参上！ 早く大和魂に馴染んで。


(大阪流くの一 西ユキイ)
☆サムスピシリーズ後半は、彼らの活躍が目立ちましたNA！



(千葉流忍者 REAL-TERCEL)
☆『トリオ・ザ・パンチ』より。このページ……あまりに無法竜。


(埼玉流くの一 四月一日進)
☆ツラを見るだけで胸キュンだニャ。なんか、今回はイロモノ大会みた(以下検閲済み)。


(愛知流忍者 御影道行)
☆史上、唯一のハイメガ忍者。どーゆー原理やねん。

A-Fro ひみつ情報 今月の「アルカディア フロンティアーズ」は忍者づくしでお送りしております。投稿イラストが過去最大級にムッチャリと届きまして、一時は作業机上が忍者イラストばかりという、実に異様な光景が展開されておりました。ブルルおっかねえ～。まあ、「俺は忍者が好かん」という人も、この大特集を期に忍者へ親しみを持っていただけると、我々としても非常にうれしいです(何だそれ)。

アフロ1人のビッグショー CMYK

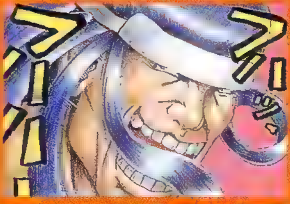
[illegible]



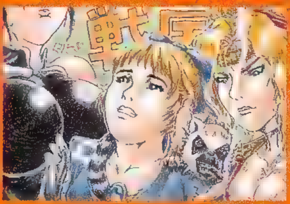
（ザ・ニンジャ係宛て）
☆シリアス作品にもネタがないか、探してしまいがち。



（ニンジャ係宛て）
☆名前の前の「係」は、彼のハガキに書いてあった宛て先です。



（おニンジャ係宛て）
☆妙に不破刃がお気に入りのようだ。根っこでつながっている説。分からない話でもないよね～。



（ラ・ニンジャ係宛て）
☆ほかにもアスカやツナデやレイア・ドラゴンやわや姫やキリコやレイチェル（のふともも）とか描きたかったらしいぞ！

君は何人知っている!? レア忍大図鑑

人世に忍ぶが忍者のさだめ――が、忍び過ぎて「誰？　この人？」という知名度に落ち着き、ある意味忍者としては成功しているがキャラクターとしてはどうなのよ？　という、微妙な人々を集めてみました。これを期に馴染んでくれ！





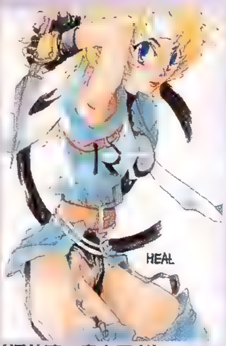






忍者特集スペシャル レイチェルフロンティアーズ

レイチェルは1993年に発売されたコナミの対戦格闘『マーシャルチャンピオン』に登場したくのいち（一応）なんですよーッ！　てなことを、今の若い人には覚えておいていただきたい。



（福井流　貴文忍者）
☆A-Froある限り魂は不滅！　ということで、ひとつ。



◆http://uri.sakura.ne.jp/~nbkz/index.htm

（東京流忍者　ナベカズ）
☆いきなりポップンキャラで復活したりとか……しないか。



（埼玉流忍者　ちばしり）
☆時を越えて転生した当コーナー、果たして第二回はあるのか(笑)。

超！アレンジ道場

この手の赴くまま、ゲームキャラを[illegible]かにアレンジしてしまおうという[illegible]この企画。[illegible]者には回数に応じて段位進呈中。

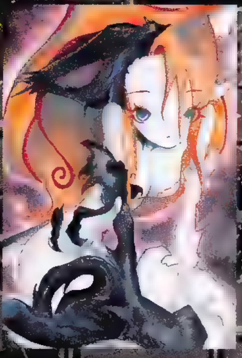


（千葉県　ヨシ[illegible]一級）
☆りりしくキマ[illegible]ていい[illegible]は禁止の方向で。



◆http://goo.users.ne.jp/mdo_[illegible]

（東京都　ムドウ[illegible]段）
☆ムドウ君のイ[illegible]ト[illegible]て、立体化したら面白い[illegible]うんだけど～。[illegible]て下さい



◆http://www.geocities.co.jp/Playtown/Queen/84[illegible]

（大阪府　ネミ[illegible]級）
☆描き手の独特な雰囲気が出てますこーゆー空気[illegible]いでしょ？



◆http://www2.plala.or.jp/riki/

（東京都　RIKI一級）
☆わくわく対策係かよ!?（一人三[illegible]）[illegible]点に二重マルといえましょう。



◆http://www45.tok2.com/home/loveland/

（大阪府　ヒリヒロミ四段）
☆ヤベ[illegible]このライセンスカード、すっごく欲しいんですけど。

A-Fro ロリティカ同盟

アーケードの妖精たちが集うA-Froの花園、その名もロリティカ！　同盟！



◆http://www.geocities.co.jp/Playtown-Dice/9292

（栃木県　霧嶋瑠理さん）
☆ロリティカ同盟に新星登場の予感。どうなることやら。



（福岡県　SUMMYさん）
☆「7」のケープ姿も大変グッドでした。次の衣裳も楽しみです。



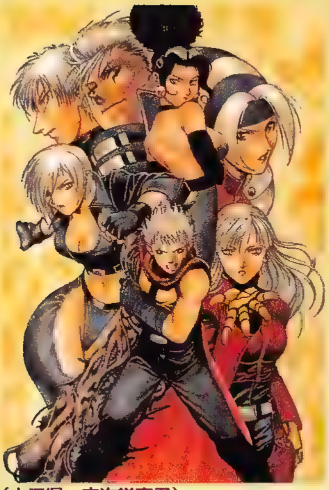
◆http://www16.tok2.com/home/yaguzo/

（東京都　矢野口紅子さん）
☆元々ちょいロリ～ンが入ってたので、このアレンジは正しいと思います先生。

A-Fro ひみつ情報　ちょい前から始まりまったばかりの「ロリティカ同盟」ですが、とりあえず安定した投稿量を誇っており、早くも人気コーナーとして定着しつつあるように思える今日このごろ。ゲーセンとゴスロリに接点はあるのか～と疑念に駆られていたところ、先日秋葉のゲームセンターでとってもゴスな女の子を発見。「我らは間違ってなかったんだ！」‥‥そう叫んで駆け出したある春の日でした。

A-Fro CMYK

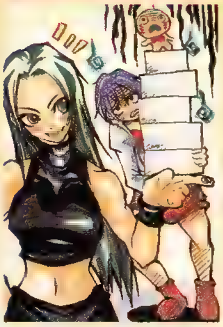
アフロCMYKのCMYKとは四色分解の基本色を示しており、それぞれシアン、マゼンタ、イエロー、カルノフ（最後ちょっと嘘）の略であり、CG投稿者の皆さんはRGBよりCMYKに変換して送ってみるといいみたいだぞという伝説がこの国にはあるといふ。ていうか、このコーナーはアーケードゲームのカラーイラストをノージャンルで集めたコーナーなんですけどね。



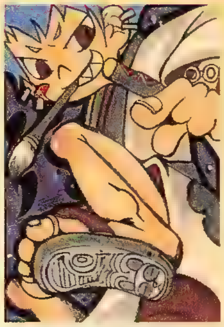
（山口県　末次誉亮君）
☆就職決定おめでとさんです。んが、これからも暇を見て、マイペースで投稿続行してくだせぇー。



（宮城県　七海ねねさん）
☆なんかアイドルユニットとしても売り出せそうな姉妹ですな（本気）。



（神奈川県　綾瀬しのむさん）
☆げっそりリリ子さんが高得点。魔界も上下関係は恐いのね。



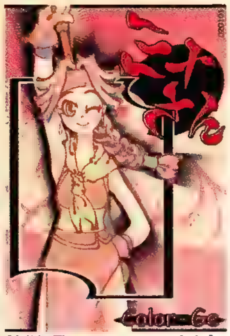
（神奈川県　イズミモチョさん）
☆すでに再登場を望む声がモリモリ。次回の出馬に期待DA！



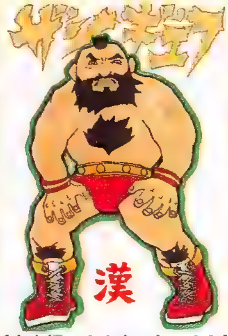
（埼玉県　武内靖章君）
☆そうだメタルだ鋼の力！（違）米国ではヒットしたのかな。
http://www.interq.or.jp/surfing/johnny/



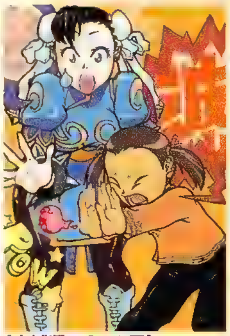
（埼玉県　h君）
☆斑鳩イラストを描いてくる方には、ゲーム性はもちろんのこと、その独特な世界観に惚れこんだ方が多いですね。見てる方も楽しいですよ。
http://www.aa.alpha-net.ne.jp/h8195/



（新潟県　Color-Geさん）
☆今回も恒例の隠しキャラは出るのかな？　たーのーしーみー。



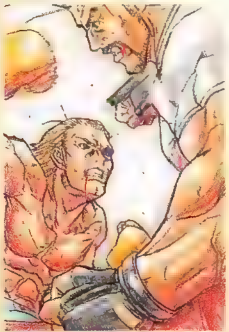
（東京都　ささきいちいさん）
☆取って付けたように書き込まれた「漢」の文字にキュンときた。



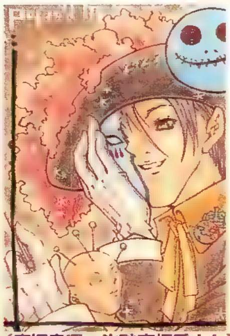
（宮城県　STO君）
☆中国四千年は、かようにして受け継がれていくのですな～。



（千葉県　y2さん）
☆デキるオンナは打てるオンナ！ストリートのタシナミですよ。
http://kurumi.sakura.ne.jp/~pfn



（埼玉県　百緋君）
☆すべてを築くも失うも、己の拳の導く先に！



（鹿児島県　氷砂夜柾兎さん）
☆アレンジ道場スレスレ？でも素顔見たことないしな～。



（東京都　へかとんけいる君）
☆昼下がりのよくある光景……って、うそっ!?



（岡山県　PWさん）
☆21世紀も戦いは終わらない！
目指すは横スクロールアクションの頂点、消炎ままならぬ硝煙への招宴が待ってるぜ！（シケギャグ）
http://purpleworm.hoops.ne.jp



（長野県　RED EYE'S君）
☆ファンタジーブームの昨今、やるなら今しかねえのコーナー！



（東京都　修之介君）
☆どん底生活も悪くねえ。身一つありゃあ、オールOKさ。
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/3192/



（東京都　SFIX君）
☆アクションはいちいちカッコいいのよ！　ナイスミドル賞当確DA！
http://olive.zero.ad.jp/bh73828/



（福岡県　合作!　NiSHI。・N2・601・五十川純一・ハイパーT・ZERO-K・香峰・佑夜さん）
☆ゲーセンのコミュニケーションノートの表紙とのこと。ちかっぱスゴかばい。全員にQUOカード進呈。

A-Fro ひみつ情報
いつも投稿ありがとうございます。締め切り日までに投稿していただいた作品が、規定の号（締め切り翌月末に発売される号）に掲載されなくても、次号以降にストックとして送られる可能性が十分にあります。ですので、送った翌月に掲載されなくてもちょっと待ってみて下さい。そんなわけで、ご自分のHPにCGをアップする際は、投稿後45日の掟に従ってもらって大丈夫です。

アフログレースケール。

春のうららのこの良き日に、今日もやって参りました「アフログレスケ～ル」。同じ時を生きている全国のゲーマーの考えや動向を、生のままに皆さんにお届けしていくコーナーです。皆さんのゲーマー人生において、何かしらの潤滑油になってくれるといいですね。

おはがき担当：田渕健康



(大阪府　OU行った～A!!華南さん)

受け取ったもの 伝えていきたいもの

新年早々の1月23日、名古屋のとあるゲームセンターがひっそりと閉店した。

そのゲーセンは決して大きいとはいえなかったが、店内は温かい雰囲気で居心地が良く、お客の意見をよく聞いてくれるので、ゲーマーにとってまさに理想的な環境の店であった。そして当時、予備校生であった僕は、毎日のようにそのゲーセンへ通い詰めていた。

その店では、いろいろなことを経験した。コミュニケーションノートに初めて書き込みをしたのもその店だったし、スコアラーという存在を知ったのもその店だった。

その影響で、いつしか自分もスコアラーを目指してシューティングゲームにのめり込むようになっていった。結局、スコアラーにはなれずじまいであったが……。

通い始めて一年後、大学進学のため他県に引越さざるを得なくなり、そのゲーセンに通えなくなった。

そのゲーセンでは特に親しい人はできなかったが、自分のゲーマーとしての原点が、その店にはあった。だから、名古屋を離れた後も、アルカディアのハイスコア欄や公式HPを通して、その店の動向を気にし続けてきた。

そして、いきなりの閉店……。

HPでの急な告知で、頭が真っ白になった。なおかつ、あまりにも突然のことだったので、閉店前にその店へ顔を出すことは叶わなかった。

新しい土地では、そのゲーセンのような環境の店を見付けることができなかった。

そして、現在に至っても見付けられないままでいる。まさに自分にとって、理想的なゲームセンターがそこだったのだ。

そのゲーセンの名は、ゲームプラザ・トンガ王国。

そこで過ごした1年間は、まるで長い夏休みのような1年間であった。僕がゲーマーである限り、自分の原点であるこの店のことを決して忘れないであろう。

最後に一ゲーマーとして、この場を借りて一言言わせてもらいたい。

感謝をこめて「ありがとう。そして、さようなら」と。

(静岡県　いぶき君)

☆思い出のゲームセンターや、大好きだった店がつぶれてしまうのは、誰だって悲しいものです。

しかし、その店で培ったさまざまな楽しさや感動は、君の手で、ほかの店にも伝えることができるはずです！

店が無くなっても、魂は死なず。今度は君がほかのゲーマーやゲーセンに、トンガ王国で味わった楽しさを伝えていく番ではないでしょうか。

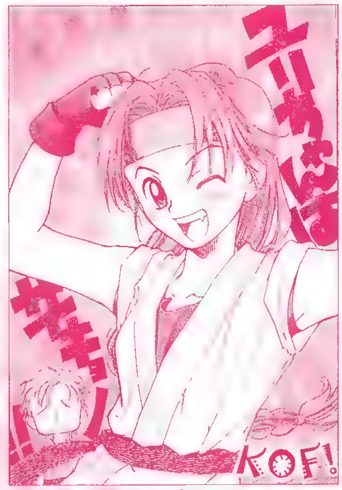
いろいろ方法はあると思いますが、自分なりのやり方で、「楽しさ」が受け継がれていくといいですね。想いが残る限り、ゲーセンの魂は不滅だといえましょう!!!!



(神奈川県　ソンガーシングライター君)
☆若いころにかかなかった汗は、大人になってから涙になるんやで！（本当）



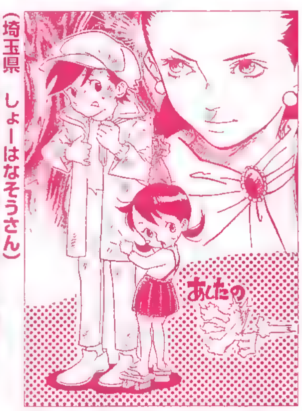
(福岡県　柊カキコさん)
☆一筋縄ではいかない、エキセントリックな魅力が詰まってまっす。



(愛知県　原哲子さん)
☆今年でユリっぺも10周年。初代龍虎のころがなつかしー。



(東京都　U-REI君)
☆ゲーム中のキャラクター描写は、さらにパワーアップしてますぞ。期待して待つがいいさ!!



(埼玉県　しょーはなそうさん)
☆野心まんまんのヨーコお嬢さまがポインツ高いネ。眼差しとおでこが鋭く光ってるぜえ。

もじぴったんの「も」は妄想の「も」

うわぁい！　苦節2×年にして初めて彼女が出来ました！

彼女とは、ゲーセンで知り合ったので、デートもやっぱりゲーセンですることが多いのですが、今は『ことばのパズル もじぴったん』を二人で対戦するのが楽しくて仕方がありません。「あい」「らぶ」「すき」などの身悶えせんばかりの単語を並べ合ったりするのです。

「ゆびわ」「けっこん」「めおと」「こども」……オイオイ、そいつぁちょっとばかり先走りすぎだヨ。

最後の相性診断も毎回違う結果が出たりして、その度に一喜一憂。まさしく二人のためにあるかのようなゲームですネ。そんなワケで「もじぴったん」のおかげで親密度もUP！　ナムコさんに感謝です！

……すいません。一行目からすべて嘘です。妄想です。ホントは相変わらず独り寂しく背中を丸めてゲームやってます。ちょっとだけ甘い夢に浸ってみたかったんです。

でも、『もじぴったん』が良いゲームだというのは、偽らざる本音です。

着想はシンプルだけど、単語数七万語以上というのは「今の時代だからこそできたゲーム」という感じがしてむしろ新鮮。知らなかった言葉も覚えられて勉強になる辺りもオススメです。とはいえ、後半面は、単語の意味を読んでいるヒマもないほど忙しくなりますけど～。

何はともあれ、一人でプレイしても面白いことは間違いないので、皆さまもぜひプレイしていただきたく。二人で対戦するのも楽しいですよ(多分)。

まあ個人的には「めがねっこ」があった時点でこのゲームを無条件に認めてますがネ！

(神奈川県　くらりのふ君)

☆前半の妄想部分を読んでる最中、キーボードを破砕せんばかりの憤りが我が身体を貫きましたが、後半のしんみりパートで人間性を取り戻して、ギリギリセーフでした。

もじぴに「めがねっこ」ってあったんですね。「"ふむす"はねえのかë！」などと無茶な文字入力をするよりも、「ねこみみ」とか「ぷに」とか入れた方が生産的といえよう。なんてNE。



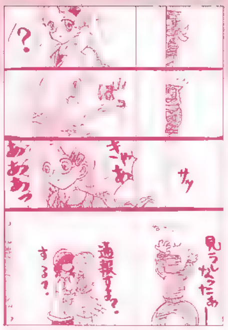
(青森県　ふちこま君)
☆それは、真実を見つける旅。善と悪を越えた、向こう側へと続く旅。

A-Fro ひみつ情報　一同注目ーッ！　近い将来（10年以内）に、瞬間的に一色ページを増やして、「A-Froグレースケールフェスティバル（仮）」を行なう予定。「MMTスペシャル」や、好評だった「ハガキ裏特集」をはじめとして、地味ながらもこってりと読み込めるオモロ楽しいコーナーを取りそろえる予定です。開催時期が決まったらA-Froで告知するので、投稿の方もよろしくなーのねー。（T）



http://www7.gateway.ne.jp/~ognis/

（長崎県　MAYU君）
☆忍法もんどり相合い傘の術、大成功だ！



（高知県　江中拓衣さん）
☆ついにヨシヲ逮捕？
カッコイイから罪なのか……。



http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/1610

（徳島県　伊吹猫太郎さん）
☆乱暴の中に育つギターは不幸過ぎて、すぐ死んでしまうんです。



（岡山県　中村コジ郎君）
☆フッポン（ポップン）まいうー（うまい）♪

アルカディア大瀑布

……それが「アルカディア大瀑布」！……



（三重県　猿天下G君）
☆お悩み相談には絶対向いてない説。byうしろの柵太郎

創作ゲーム『バンクファイター4』

銀行のキャッシュカードを使ってデータを記録する対戦格闘バンクファイターシリーズもついに四作目（編：一～三はいつの間に？）。しかも、いきなりVer.Zだ。

早速、目立った変更点をチェックしていこう。

●残高表示システム……これは対戦開始時、自分の残高が表示されるシステムだ。対戦相手の残高が自分のそれを上回っていたときの「精神的敗北感」は、どんなリアルな対戦格闘よりも大きい。

どう見ても年齢がお子さまな対戦相手が自分より貯金を持っている、などという直視したくない現実をまざまざと見せ付けられるエグいシステムだ。

●銀行のATMでも対戦可能……恐怖の店舗間ネットワークにより、ゲーセン・銀行・ATMのあるコンビニが一つになった！　そう、すべてのATMに8方向レバーと6ボタンが搭載されたのである。迷惑になるので、銀行が混んでいるときのプレイは避けた方がいいだろう。

●新キャラクターは日銀の速水総帥だ！……公的資金注入ラリアット（逆ヨガコマンド）、デフレカウンターなど強力な技を引っ提げて、ついにラスボスが使用可能に！

以上、ざっと説明してみたが、ゲームシステム自体は前作と大きな差はない。くれぐれも、ゲーム終了後のキャッシュカード取り忘れには注意してほしい。

（ダルカディア編集部　残高がすべてじゃねえ！君）

☆残高表示……ヤなシステムだな。大体、そこまで重要な個人情報をバラす必要性がないっての！　いや、自分の残高に自信がないから言ってるんちゃうで。ちゃうで……。

今までゲーセンで使った金額の総計の表示システムなら、勝つ自信あるんだけどな！

キテレツな創作ゲームを思い付いたら、投稿ヨロシク。

近所の50円ゲームセンターのプレイ料金が20円になりました。ほぼ半額です！

それはいいのですが、二画面筐体の『ウォリアーブレード』のモニター左半分が真っ暗で動いてました。

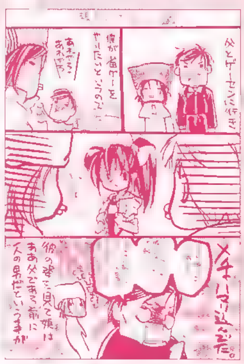
（埼玉県　遊　さんアリガトウ君）

☆画面二分の一で半額！　レバーも8方向から4方向で半額！　ついでに店舗も二分の一だ！



http://www7.gateway.ne.jp/~ognis/

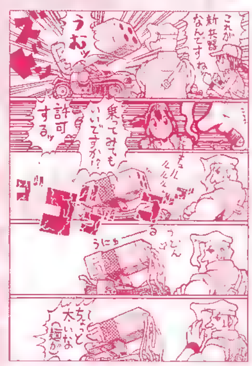
（大阪府　ムンク園山さん）
☆ハミロックとか、ドリルポップなともせひ（安直）。



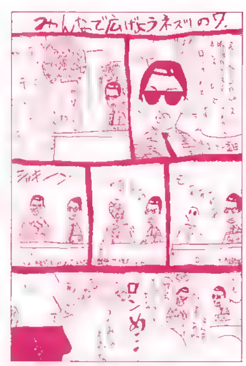
（大分県　ぼぶろばさん）
☆父という過去を捨て、新生ジャンファイターがここに爆誕。



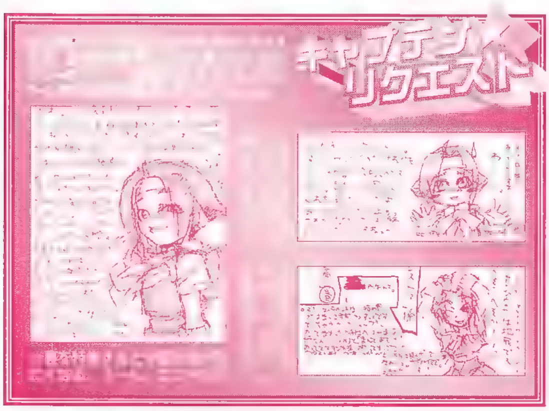
（茨城県　健介君）
☆越えてはならぬ一線がある……。



（宮城県　STO君）
☆戦場には太麺が似合う。
頼むから似合ってくれ。



（千葉県　なす君）
☆それではお友だちを。





http://www.chem.nagaokaut.ac.jp/~[illegible]981507/contents.html

（新潟県　芹沢謙君）
☆メカネっ漢属性同士でくんずほぐれつ吸収し合うがいいさ！



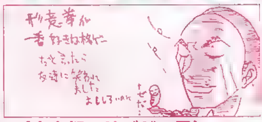
（愛知県　御影道行君）
☆人間の性は悪たっ！　でも、アルカディア読者は善玉菌ばかりなのさ。



（愛知県　そたい君）
☆ショ　カーの改造雀人は人間の1.5倍ぽっち麻雀が強いのだ！

A-Fro ひみつ情報
「キャプテン・リクエスト」は皆さまの「この投稿おもしれえ～。もっとこの人の作品が見たい！」という欲求で支えられています。「　　さんのネタがもっと見たい～」みたいな感じでハガキ裏に記入してくれれば問違いない　筆者が投稿者のころはこんな素晴らしい（自画自賛）コーナーはなかった　　なおアンケートハガキでは「好きな投稿者」を調査しているので、そちらもよろしく～。

無理想無解決 MMターボ



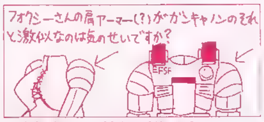
⬆(東京都　サブゼロ君)
☆強く……生きろ！



⬆(神奈川県　バイド・バイパー君)
☆ラッパの音が聞こえてきそうDA！



⬆(三重県　ミスターうどん君)
☆ワビサビ溢れてます。4点。



⬆(富山県　首領兵衛君)
☆ヤダっ！　ほんとだ！



⬆(福岡県　COMP3君)
☆帽子とブーツとグローブがあるじゃん。



⬆(佐賀県　アメンボウ星叫君)
☆長寿の秘訣じゃよ。



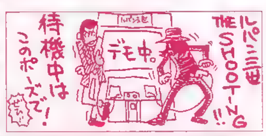
⬆(愛知県　怪獣君)
☆どうにかして下さい、イオリスさん。



⬆(福島県　瑠璃玉さん)
☆ナゴーム光景ですな。



⬆(東京都　スマッシュ君)
☆ばれちゃあしょうがねえ。



⬆(大阪府　もりもりもり君)
☆こーいつぁーいいや次元エェン〜。

「祝！　怒首領蜂続編発売！　この調子でいけば、怒首領蜂　安楽死、怒首領蜂　食中毒！怒首領蜂　脳卒中 などなど、続編がとっても楽しみだっぜー！」などという、極めて失礼な自作自演を繰り出しつつも、ケイブさんには今後も頑張ってほしいと願う次第です。㊎

免許を持っているのに、レースゲームでコーナーが曲がれねぇ。なぜだ？
(栃木県　悪の道君)
☆免許を持っているなら、自分が何Km/h出してコーナーに突っ込んだのか、冷静に見てみるといいさ！

『機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX』って、階級がどんなに高くてもブライトさんに「何やってんのぉ！」って言われますよね。俺は上官だぞ！
(兵庫県　ANI-MAX准尉君)
☆戦時階級ということで、ブライトさんには特別措置が取られているのです。多分。

『式神の城』1コインクリアー達成！　苦節4カ月……長かった。でもスコトラ終わってるし。
　しかし、ワイの式神ライフはこれからじゃ〜。昭和生まれをなめるなよ！
(神奈川県　うわん君)
☆おめっとさんです。スコトラは終わっちゃったけど、これからも自分なりのペースでゲームと付き合っていってくださいね。僕は平成生まれだからよく分かんないけど。

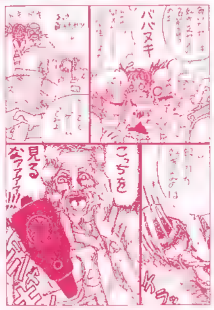
TBS系列TV「ガチ○コ」を参考にして、こんなコーナーを作りませんか？　コーナー名は「アルカデ!!　イラストクラブ」。
　不良たちにイラストを描かせて、3カ月で掲載を目指すコーナー。講師は中村英明氏、もしくはタマ氏。
(岩手県　細野秀行君)
☆なんてえ不安な講師陣なんだ……。んが、その前に、不良の皆さんをゲームで更正させる「アルカデ!!　スコアラークラブ」を開設してみてはどうだろう。

例えてゲル・ドルバ 〜雑誌社編〜

雑誌社をガンダムワールドに例えてみると……
メジャーな(漫画)雑誌は多くないが、ごく一部の雑誌がどこよりも強力(つまり、ガンダム＝ジャンプ ね)。
●ジオン軍＝小学館
コロコロを始め、サンデー、ビッグコミック、ちゃお、少女コミック、学年誌などバリエーション豊富なメジャー誌を多く抱えている。
　ゲーム情報の中継センター的なeb！はさしずめサイド6か？
●連邦軍＝集英社
(滋賀県　大聖リース君)
☆ゲモンのジャンク屋チックな気持ち……。アルカディアは一撃離脱戦法が得意な得意なビグロ？　アフロはいつでもゲリラ屋精神でゴー!!

ガーデンローズ

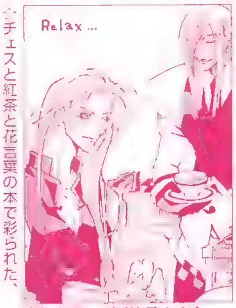
操作系は8方向＋麗ボタンの新感覚男子の花園ゲー、それがガーデンローズである。



☆発売前にカップル誕生。お二人さん熱いねえ〜ー　ターマは嫉妬か？
(東京都　STS！君)



☆俳句隊、『もじぴったん』とかうまそうだ。てゆうか、俳句ゲー発売希望。
(新潟県　小猫屋本舗君)



☆チェスと紅茶と花言葉の本で彩られた、ごく自然な優雅がここに。
(青森県　市川透さん)

プリセル大作戦

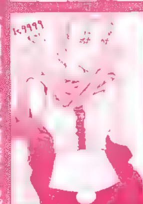
1週間でみるみる女性化！　[illegible]女性化コーナーのプリセル大作戦でおます！



(兵庫県　石垣さん)
☆石垣さんの[illegible]



(山口県　里見チサキ姉さん)
☆山口県で大人気のK9999[illegible]フリルがソーグッド[illegible]



(山口県　喜多和弥さん)
☆[illegible]で作り出された[illegible]のか？



(福岡県　TOKUKOさん)
☆違和感なくプリセルできてる。お見事。特に兄貴の方。



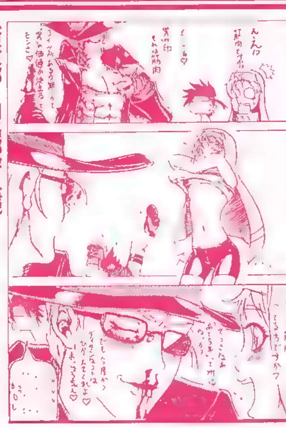
[illegible]
☆[illegible]い？　そんなことないでええ。

ピチッ子♪ 主催祭

新コーナー(また？)美少年支援スペース



(静岡県　空野ひつじさん)
☆空野さんの発案とアフロズ夜人格の画策で、ついに少年コーナーまで　・　ロゴを作ってしまったので投稿お待ちしてます。



⬅http://www.arltema.com
(東京都　田名部幹人君)
☆グッドマッソーだぜ、ラブボーイ！

A-Fro ひみつ情報
「ゲルエロス村」は作者急病のためお休みします。村長の名にかけて言わせてもらいますが、投稿量が少ないわけではないです、決して。2ページではとても載せきれないほど各コーナーの投稿が増えてきています。この元気を維持したままランディングを続けていきたいですねーっ。HP企画も牛歩戦術でじわりじわりと真綿で(担当たちの)首を締めるように進行中ですよ〜。

猛烈!ハッスル特別企画

忍者村2002

今回は特集への大量投稿御礼企画として、1ページ丸々ひっそりと忍者村にすげ替えてみましたがどうでっしゃろ。ページ丸々忍者づくしと、昨今の業界誌ではめったにお目にかかれないこの企画、ここぞとばかりに楽しんでって下さい。



(新潟流くの一 蒼龍神封魔)

忍族ブリセル大作戦

ブリセル忍者編も付いて、妙に気が利く今回のA-Fro! シノビの極意は気配りにあり(うそ)。

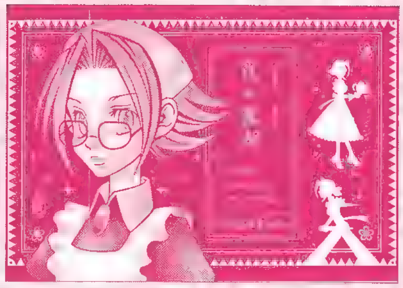

(愛媛忍 立花永樹)
☆手下はトン吉、チン平、カン太じゃなかったっけ?



(愛知忍 みなぎゆう)
☆なんかも－、ジャージは忍者のスタンダード衣装な感じ。



(鹿児島忍 氷砂夜柾兎)
☆ヘソ出しジャージ! ありなんですか先生!?


(福岡流くの一 武術師某)
☆ゲーム中でもメイド服着用&眼鏡着装状態で活躍してほしかったですね(……それって忍者ちゃうやん)。



(徳島流くの一 伊吹猫太郎)
☆いざ決戦ッ、見えない敵と超戦場!



(東京流忍者 F・F太郎)
☆男気は世界一! でも忍んでません!



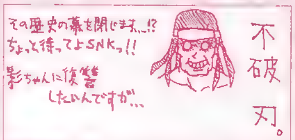
(京都流くの一 佐々岡ゆりの)
☆笹岡さんはコンスタントにレイチェルイラストを送ってくる、非常にできた人なのDA!

MMT武忍帳

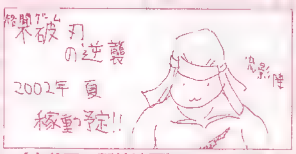
ここでは、アンケートハガキから忍者ネタをお届け……ていうか、なぜに不破刃ネタが多いのだろう。ひょっとしてシンクロニシティって奴!?



⬆(北海忍 キメラ牛[危険])
☆ローマ法王に頼むしかねえかな。



⬆(福岡忍 ユダ)
☆不破刃の版権だけ買うってのは?



⬆(大分忍 稲崎流石)
☆なんてドリーマーなのかしら。


⬆(大阪忍 ドングリ)
☆脱衣は忍法なのか。



⬆(千葉忍 加川ガル吉)
☆何でもアリ、それがSHI・NO・BI。



(東京流忍者 タマ)
☆史上最強の二頭身忍者! 走るよりも転がったほうが早そうだ、というのは君と僕との秘密だケロ!



(三重流忍者 猿天化G)
☆時代が彼らをシノビにした……そんな気も致します……そんな気がするんだってば!(半泣き)

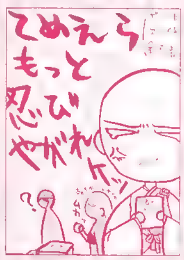


(新潟流忍者 げっつ☆先生)
☆史上最大級に忍んでない忍者といえば…コヤツだろ!

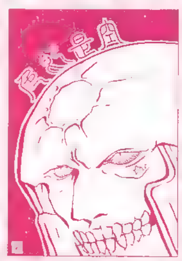

(兵庫流くの一 石垣)
☆野望を持った忍者は、大抵ろくな目に遭わねえっつーね。ジャス学はその典型例!?


(埼玉流忍者 ぢばしり)
☆ぢばしり氏は、立体方面でもレイチェル魂発露中なのだ。これからも頑張って下せえ。


(静岡流くの一 ココロザシノ)
☆シャージいっちょでシノビチェンジ! これがハヤリの学徒忍法NA・NO・NE!

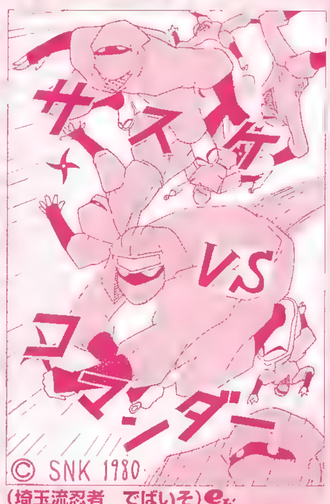


(岩手流くの一 きりふ風丸)
☆キミタチ強さを求め過ぎじゃあ～って感じだよネ。忍ぶ必要がないという。


(静岡流くの一頭 大山高嶺)
☆忍者はとこまで怪しく進化するのだろうか。我々は見守るしかないのか……。



(福岡流くの一 倉長行矢)
☆これを期に「忍者コーナーの常設」を望む声も多い。……変な読者コーナー。



(埼玉流忍者 でばいそ)
☆駄菓子屋ゲーセンのヒーローが颯爽と甦る! 駄菓子屋でよく見たよーな気がするのねん。

A-Fro ひみつ情報 4月号のA-Froにおいて、「Piaキャロットへようこそ」を「Piaキャロットにようこそ」と表記してしまい、「恐いお兄さんたちからご指摘のハガキがモリモリ来るんではないかヒィ～」と布団の中でガタガタ震えてトイレにも行けない日々(漏らしまくり)を送っておりましたが、今現在(3/9)指摘ハガキは来ておりません。フゥ。と同時に深くお詫びをは申し上げます。(T)

GGXX待ちの声

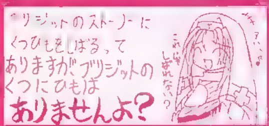
今か今かと発売が待たれる期待のゲーム「GGXX」！ 寄せられるアンケートハガキにも、読者諸氏の期待の声がぱっつんぱっつんに詰まっているからして、ここでいっちょ紹介しとるーー！



(東京都 B-ポチさん)



(山梨県 Yukスルメさん)



(秋田県 久遠夏琴さん)

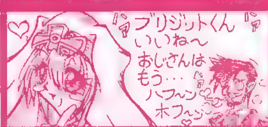


(神奈川県 十点ブロックさん)


(大阪府 新谷功夫君)



(千葉県 am.さん)



(東京都 ゲコゲさとる君)

俺が作るぜ！ 理想のゲーセン

もし自分がゲーセンを経営することになったら！ という仮定のもと、自分が夢見るゲーセンの理想形を語り合っていただくってのが、このコーナーの主旨でありま記念。

ぬぅ、俺流カスタマイズでゲーセンを作れるとしたら……フ、悩む間でもないってゆーか愚問DA・ZE！

計20台の筐体すべてをダライアスシリーズにして、夢の太平洋プレイと洒落込もうやシャー!!

時折、筐体の何台かに『ホットギミック』や『ギャルズパニック』を気まぐれ起動、リビドーチャクラをグリグリ回しつつも注意が逸れて凡ミス乱舞・俗称ヘタレな俺の姿が目に浮かぶね。

(千葉県 メギドちくわ君)

☆自分を陥れてどうするよオイ、というスタンダードな突っ込みを残しつつも、いっそのこと海底ゲーセンとか作ってみては？ と、見当違いのコメントを残す今日このごろ。

理想のゲセ……何ともマイルドな響きじゃないですか！ ここはやはり、女性重視のゲーセンで逝くのがSADAMEかと。

店員は皆女性、客も女性、隅から隅まで女の子。ノート及びゲーム雑誌は常に店内に常備。

それどころか、この際、ファッション雑誌まで置いちゃいましょう。かわいい服をチェックしてそれを着ていただけたら、ますます華やぐしNE！ 華のあるゲーセン万歳！ いえあ！

っていうか一回、男性が入りづらくなるくらいに女の子で埋め尽くされたゲーセンが見てみたいってだけなんだけども。良くも悪くも逆はあるのになあ……。

まあ、とりあえず練習台をたくさん……(ヘボゲーマーらしい軟弱な希望)。

(埼玉県 ひだまあざみさん)

☆ハガキの裏には「ゲーセン作るなら、とりあえず店員をボインちゃん(死語)でかためつつ脱衣門復活希望！ 係御中」と書いてあったことは、みんなに秘密にしておきます。

理想のゲーセンですか。女性店員にメガ……いや、何でもないです。

(群馬県 NAGA君)

☆女性店員にメガクラッシュとメガスマッシャー(超必)を常備させて、さらに「メガブラスト」の基板をプレゼントするとはなかなか豪気な理想ゲーセンですよね！ など、はつらつと言ってみる。

後記ハウス

[illegible]

次回予告無双

今回募集する7月号のアフロでは……って、ええ!? もう7月!? この前正月だったはずなのに、早くも水着の季節かよ？ と狼狽しつつも、次の特集は「中華スペシャル」を開催！

そう、今回のテーマは中華人民共和国、いわゆる中国。中国を舞台にしたゲームやチャイニーズキャラ、中国拳法キャラのイラストなどをモリモリ募集しちゃうぞう。

併せて「中華ゲーの思い出」なる、大陸の薫り漂う文章投稿も絶賛受付中だ。我こそは！ という覇王投稿者は、ここぞとばかりに挑んで参られよ

そのほか、アレンジ道場やロリティカ同盟、アフロ漫画道場やプリセル、ゲルエロス村など、レギュラーコーナーも大絶賛受付中。皆さまのライフワークの一環として投稿していただきたい。締め切りは、ちょいと早まって4月19日必着だ！ 頼むぜ！

常連の座をつかみ取れ！ ARCADIA Frontiers[A-Fro]投稿ルール

アーケードゲーム投稿スペースA-Froでは皆さまの投稿、すなわち「ゲームが好きなんだあああああっ」という熱きソウルをお待ちしております。ハガキの裏には名前と落書きを忘れずに！

優秀作品(eb! マークが付いた作品)にはA-FroオリジナルQUOカードをプレゼントいたします。奮ってご応募ください。

●ゲームイラスト(カラー、モノクロ、CG)大募集

アーケードゲーム、ゲームセンターに関するイラストを描いてみようよ。キャライラストからゲーセン風景、店長自画像まで表現方法は無限。ユアセンスをぶっちゃけてほしいぞ。封筒やハガキ裏に「アレンジ道場係」「グレイスケール係」と、コーナー名を書いておくとグレート。サイズはフリーだけど、ハガキサイズからA4ぐらいが投稿世界の標準。タテ・横の比率もハガキぐらいが標準的だ。

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。個人のHPに投稿作品、採用作品をアップする場合は、投稿後から45日間の間隔を空けていただくと、月刊アルカディア的に助かります ご協力お願いします

●これが無ければ締まらない！ 文章投稿規定

文章量は最大で800文字前後にまとめてください 文字が汚くても、文法が間違ってても全然気にしないで投稿してください(リライトされる可能性はありますが……)。E-Mail投稿もアリですので、その日のゲーセン雑記、ゲームの感想、レビューなどを逐一メール投稿するのを習慣とすべし。

☆カラーCGイラスト投稿の注意

色数に制限はありませんが、RGBモードの作品だと印刷で出ない色があるため、掲載時に多少変色してしまうことがあります。ですので、あらかじめCMYKモードで作成することをおすすめします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意

グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可。

☆データ保存について

セーブファイル形式は大抵の形式に対応できますが、編集部オススメはフォトショップ形式(.psd)形式です。JPEG(.jpg)形式だと画像が劣化してしまうので、あまりオススメできません。どうしてもJPEGでセーブする場合、クオリティを75〜95%以内を推奨。

※郵送の場合はJPEGでなく非圧縮のファイル形式がおすすめ！

☆画像の受け付けデータ容量を引き上げました！

サーバーのパァワーアープ(by獣王記)により、投稿データの大きさは3MBまで対応できるようになりました！ これで高画質の気合CG投稿がドシドシ送れまするな。

●E-mail投稿時のアテンションプリーズ

メールで投稿する際も住所、氏名、ペンネームを忘れずに！ 何かに当選したとき、プレゼントが送れないシュ。それと、前述のサイズであれば、画像解像度は350dpiありゃ十分やでー。

※ご注意!!「消印有効」から「必着」へ変わります！

次々号7月号の締切は……

4月19日(金)必着！

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください!!

http://www.arcadiamagazine.com/

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンタープレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！

afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！

afro_cg@arcadiamagazine.com



ギルティギア ゼクス　発行・Rhythm RED

Girls Be Ambitious

シリアス　小説



45Pのほのぼのセミシリアスマンガはやや単調だけど清潔感ある絵柄で、丁寧に描かれた力作。ジョニーがイイ男！　小説一本収録。

[illegible]

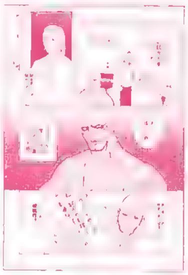
B5版　68P　オフセット　表紙1色
700円分の小為替＋270円分の切手
〒670-0836　兵庫県姫路市神屋町3-15-502　山田祥子



鉄拳4　発行／絶対アフロ主義

SURVIVE FOURTH

ギャグ　4コマ



おカマっぽい多重人格マードック、新人スティーブをいびる仁とファランなど、そこはかとない毒風味が満載されたギャグ集ですぞ。

[illegible]

A5版　28P　オフセット　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋160円分の切手
〒158-0083　東京都世田谷区奥沢4-31-19　仲原様方「絶対」係



K.O.F.2000　発行／crimson palace

おにいちゃんとこまったちゃん

ギャグ



[illegible]

B5版　36P　オフセット　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋200円分の切手＋宛名シール＋連絡用80円切手
〒226-0003　神奈川県横浜市緑区鴨居1-15-15-101　蓮沼久美子

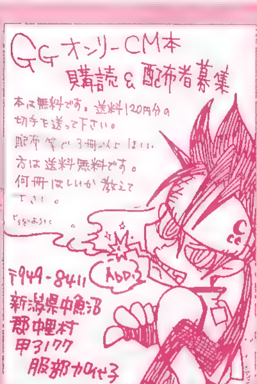


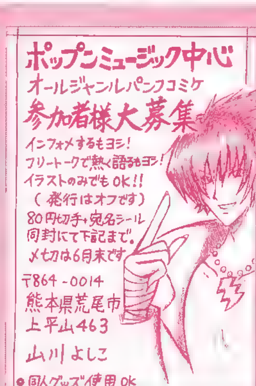
紅丸×クーラのほのぼの連作ショート集です！

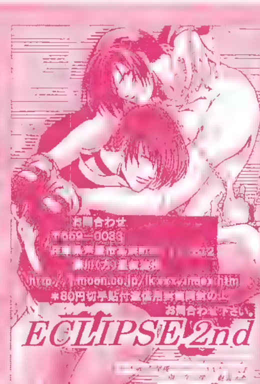


紅丸を兄と慕うクーラというドラマCD版の設定を下敷きにした3本。セミシリアスな恋愛風味とセンスの良い絵柄で見せるギャグの落差が○ですぞ。

庵×京、紅×京、紅×クーラが乱舞しつつも男×男はギャグに転化され、全体的にほのぼのラブに満ちた世界観がステキ。絵の使い方でにんまり笑わせるタイプの1冊です。







伝言板
友達100人できるかな？



★会員募集です！
マンガ&ゲームイラスト中心です。興味ある方は返信用封筒同封でお問い合わせ下さい。
〒037-0105　青森県西郡稲垣村福富字町崎2-1　三浦千鶴



このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など、[illegible]。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送って下さい。

★お友達募集
ドリラーシリーズの好きな方、文通してくれませんか？　80円切手同封でお願いします。
〒939-1104　富山県高岡市戸出町6-3-23
村上亜佐美

メイドの控え室
前号のKOFオンリーイベント「DASH」の告知が見づらかったので一部再掲載いたします。■日時：2002年5月12日（日）11時〜15時30分　会場：けやき会館研修室　コスプレ可！
KOFオンリーイベント「DASH」では参加サークル様を大募集しています！　詳しくは80円切手・宛名カード同封で〒114-0034　東京都北区上十条5-39-10　佐々木俊哲宛KOF係　まで

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています ■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。■研究 アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します。（何かのリストなど）■男性向け、女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の意向によって付けています。■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。■シリアス 内容がシリアスであることを表します。■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ 4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ビートマニアⅡDXシリーズ 発行／藍玉石堂

MAGENTA CANDY

シリアス





忙しさのあまり姿を見せないナイアにやきもきするユーズ、二人の姿を描いた短編。ボリュームは少な目ですが、ほんわかします。



B5版 20P オフセット 表紙1色
本代金200円分の小為替＋送料140円分切手
〒714-0057 岡山県笠岡市金浦1463 藤原綾代

ポップンミュージックシリーズ 発行 手動協会株式会社建設

P-MODEL

ギャグ





シャープな線質と絵柄が魅力のショート集。軽いドタバタ風味で、オチの爆発力よりは途中のやりとりで楽しませるタイプですな。



B5版 28P オフセット 表紙カラー
本代400円分の無記名小為替＋送料200円分切手＋宛名シール
〒041-0811 北海道函館市富岡町3-30-5 山本様方 供波奨

K.O.F.2001 発行／かまぼこ

KO FIRE STORM

ギャグ 4コマ





独特の勢いとディフォルメが効いた絵柄で、ちょっとだけお下品かつミもフタもないギャグが大爆発！ 間の取り方がサイコーです。



A5版 24P オフセット 表紙カラー
500円分の無記名小為替（含む送料）
〒175-0083 東京都板橋区徳丸1-20-25 ギュウスファイン208号 稙井促

小さいけれど楽しいですよ！

あなたの望む本がそこに？ オンリーイベントに行ってみよう



牡丹「オンリーイベント：ある作品やジャンルの同人誌だけを集めた即売会……って、考えてみたらあたし、オンリーイベントって行ったことがないーっ!!」
ジョイ「絶叫するようなことですか、それ。よろしい、では今日は半日休暇を取って行ってみましょうか」

タイマーオンリー「TIMAX」

ジョイ「と、いうわけで3月3日、東京はお茶の水にある損保会館6階にて開催のポップンミュージック・タイマーオンリーイベント、『マルチチャンネルTIMAX』に来てみました」
牡丹「へえ、ビルの大きめの会議室を借りてるんだ。オンリー系ってこういう場所が多いんですか？」
ジョイ「まあ大体そうですが、規模や内容にもよります。『アーケードゲームオンリー』という広いくくりなら、もう少し広い場所を選ぶでしょうね」
牡丹「あ、でも50サークルも参加してる！ キャラクター限定なのにこんなに集まるんですね。開場待ちの一般参加者も、1、2……30人くらい並んでる！」
ジョイ「さて、入場開始です。入場料を兼ねたパンフ代を払って、我々も入りましょう」
牡丹「わーっ、同人誌がいっぱい！ コスプレさんもラミカもいっぱいーっ！ 会場にポップンの音楽も流れてるし、雰囲気バッチリですね！」



オンリーの空気を満喫せよ！

ジョイ「主催者の瀬那三月さんにお話を伺いましょう。今回のオンリーイベントを企画された理由は？」
瀬那「コミケなどにタイマーの同人誌が少なかったので『もしかして人気ないの？ どれだけファンがいるのか確かめてみたいな』と思ったのがきっかけです。10人ほどのスタッフで9月から準備しました。イベントを開くのは初めてなので、会場の借り方など分からないことばかりで大変でしたが、サークルさんも一般の方もたくさん参加して下さってうれしいです！」
牡丹「ちなみに会場を借りるお金ってどこから？」
瀬那「サークル参加費やパンフ代からですけど、見事に赤字ですね（ニッコリ）。でも参加者の皆さんに『来てよかった』と思ってもらえるなら満足です！」
牡丹「おー、なんてステキなお考え！ そういえば、一般参加の方たちもよほど楽しいのかしら。大規模イベントと違って、すぐ帰る人がほとんどいませんね」
ジョイ「ここにいるのは自分と趣味の近い人ばかりですからね。ならばこの空気を楽しむもよし、思い切って声をかけて知り合いになるもよし。ファン同士の交流の場というのも同人誌即売会の原点の一つです」
牡丹「なるほど。でもサークルさんはブースを離れられないから、お互いには交流できないですよね」
ジョイ「いえいえ、『TIMAX』さんもそうですが、オンリーイベントでは即売会終了後にお茶会などを設け、サークルさん同士の交流も深めることが多いのです。一般参加者も加われる場合もありますよ」
牡丹「おー！ じゃあ、あたしもお茶会に参加して、お菓子をむさぼりつつやおい話の無限軌道に……」
ジョイ「（時計を見て）残念、特別半日休暇は時間切れ終了です。帰ってお仕事に専念してもらいますよ」
牡丹「ぬなあぁ！ そそそそんな殺生なぁぁ！（涙）」

ギルティギア ゼクス 発行 ふらわあカンパニー

GREAT JUSTICE

ギャグ





1～5Pのショート集。オチはおとなしめですが、量感のある線で描かれた絵はハイレベル。ロボカイ改メイド仕様が破壊力大です！



B5版 28P オフセット 表紙カラー
600円分の無記名小為替（送料込み）＋宛名シール
〒462-0846 愛知県名古屋市北区名城1丁目4-13-212 大塩明香

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで元祖が出たりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送って下さい。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数ある場合はメインを書いて下さい）
- ●本のPR文（100字以内）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

それからこのコーナーの感想、要望も書いて下さいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切 基本的に随時募集です。5月末に掲載を希望する人は4月19日(金)消印有効です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

[illegible]

「GGX/GGXX」サイト

GUILTY SEARCH！

さいき

http://www7.tok2.com/home/psychedelic/guiltysearch/

- カップレンク [illegible]
- 聖騎士団 [illegible]
- 受け [illegible]

ギルティギア専門の検索サイト

『GG』系サイト専用の検索サイト。希望のサイトを探すには、「キーワード検索」「条件検索」「ジャンル別」といった方法があり、検索条件を複合することができる。条件検索は「ソル×カイ（※1）」といったものから「コスプレ」までそろっている。検索結果はサイト名やバナーだけでなく、該当する条件検索項目、サイトの簡単なコメントなどが表示されるので、サイトのイメージをつかみやすい。サイト登録は随時受け付けているので『GG』系サイト運営者はぜひ登録しよう。なお原稿執筆時には358サイトが登録されていた。



このサイトと「GUILTY GEAR Web Ring」を併用すれば『GG』系サイト情報はバッチリ。利用しまくってもっとギルティ通になろう！

※1 ソル×カイ この場合は「ソル攻め×カイ受け」のカップリングであることを表す

ゼクサー同盟

レイゴン

http://hp15.e-notice.ne.jp/~raven/ggx.htm

- ゼクサー [illegible]
- オリジナルコンボ [illegible]
- 隠し要素 [illegible]

圧倒的な『GGX』の技に関する情報を誇る

リンク集と技公開の二つがコンテンツのメイン。お薦めは技に関する情報で、キャラクター別連続技（オリジナルコンボと呼んでいる）の情報はとにかく圧倒的な量と質を誇る。技の順番だけでなく成立条件やポイントが併記されており、即実戦に導入ができる情報になっている。掲示板の書き込みも盛んで、技の切磋琢磨やロケテの情報など、何でもそろっている。また、『GGX』に関する情報は、アーケードもコンシューマも扱っており、技という観点でより深く楽しみたいプレイヤーならチェック必須のサイトである。



派手なトップページに負けず劣らず、どのページもテンションが高いぞ。ゲーセンへ対戦しに行く前には予習していこう。

guiltygearx.com

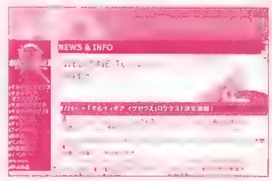
Sammy Corporation

http://www.guiltygearx.com/

- サミー [illegible]
- ロケテスト [illegible]
- 設置店 [illegible]

GUILTY GEAR OFFICIAL SITE

ファンだけでなく業界人もチェックする、『GGX』のオフィシャルサイト。製品情報にとどまらず、ロケテスト情報や『GGX』が設置されたゲーセン、イベントや関連商品など『GG』に関する情報はすべてそろっている。プレイヤーとのコミュニケーションとしてファンページ（i-modeサイトは特にお薦め）や掲示板、リンク集もあり『GGX』のポータルサイトとして重宝する。同人活動やWEB活動をする人は「よくあるご質問」「素材使用について」は必読。二次創作関連の定義や素材集などが確認できるので、活用すべし！



『GGX』のオフィシャルサイト。常に『GGX』関連の情報が満載。『GGX』ファンならばこまめにチェックすべきサイトだ。

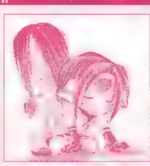
「GGXX新キャラ」CGサイト

ぎるちー猫同盟本部

BAG

http://members17.cool.ne.jp/~rabbits/doumei-TOP.htm

『GGX』キャラを猫化してしまおうという野望溢れる複数名の同盟サイト。設置は管理人のサイト「TearDrop」（http://members17.cool.ne.jp/~rabbits/）内にある。



TERROR KNiGHT

十六夜 寿子

http://isweb41.infoseek.co.jp/play/izayoixx/

リアルタッチからアニメ調まで、いろいろなタッチのCGが楽しめる。掲載されているCGは携帯電話の待ち受け画像にもできるので、そちらもチェックしよう。



99,999999999%

[illegible]

http://mailkun.to/eleven9/

細い線とパステルな色使いが印象的なCGが楽しめる。『GGX』ものが多いが、一部女性向けなのでちょっと注意。ゲーム以外のCGは趣の異なるものがある要チェックだ。



SpikyCitrous

きのみん

http://www.spikycitrous.com/

『GGX』と『K.O.F.』がメインのサイト。トップページのメニューイラストが毎回変わるのが楽しい。ギャラリーページで好きなCGを選んで見ることができる。『GGX』関連が充実。



NWZ

[illegible]

http://www.f4.dion.ne.jp/~nomi/

特徴ある瞳を持つCGが印象的。男性キャラも含めていろいろなCGが掲載されている。『GGX』がメインだが『K.O.F.』なども掲載されている。モノクロもgood。



ふらわあカンパニー

うづきれい

http://www4.plala.or.jp/rei-u/index.htm

掲載されるCGはどれも精細で綺麗なものばかりだ。同人活動も行なっているので、同人誌の表紙やラミネートカード、メモ用紙として使用したCG データなども掲載されている。

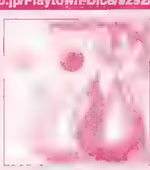


電脳図鑑

[illegible]

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Dice/9292/

男女問わずかわいいイラストがあり、掲載されているキャラも多岐に渡っている。携帯電話での閲覧もでき、掲載CGを待ち受け画として使用できる。もちろん筆者も愛用。



Broken Wings

[illegible]

http://bw.u-hip2.com/

女の子からロボットまで、いろいろなモチーフをさまざまなタッチで描いたCGが掲載されている。CGと一緒にコメントも見るべし。同人活動に関する情報も掲載している。



Gentle Zephyr

[illegible]

http://yumi-m.hoops.ne.jp/

大きな目の女の子（一部男の子）が特徴的なCGが掲載されている。イラストは『GG』が中心。同人誌の表紙のデータも掲載されている。CGの描き方のTIPsもあり。



TIPS wwwの泳ぎ方

今回のTIPsは『GG』シリーズをより楽しむためにWeb Ringおよび同盟をご紹介。ピンとくるものがあれば、チェック＆参加すべし！

まず必ず押さえてほしいサイトは、「GUILTY GEAR Web Ring（http://www.roy.hi-ho.ne.jp/rinko/GGring/top.htm）」。『GG』関連サイトでメジャーなサイトならば、まず参加しているといってもいいほどの登録サイト数を誇る。なお、登録アイコンが数種類あるので、リング名を注意して確認してほしい。

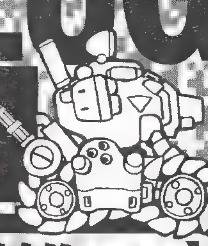
同盟でチェックしてほしいのは、「ギギ同盟（http://popup.tok2.com/home/aomushi/gigitop.html）」。『ギルティギア』という名前を略した同盟だが、登録サイトは押さえておいて損は無いものばかり！ 今回のCGサイトの調査でも利用させていただきました。『GG』サイトを携帯電話で探すなら「ギルティRING（http://www.page.sannet.ne.jp/mumi/index.html）」をチェックすべし。携帯電話でもあちこちアクセスするのに高い効果を発揮するWeb Ringなのだ。これらを活用し『GG』ライフをより楽しもう！

泳ぎ方PLUS

今回のお題は「GGX/GGXX」としてますが、気分的には「GG/GGX/GGX+/GGXPt/GGXPt2/GGXAE/GGXX」なカンジ 原稿執筆現在2/27の夕方なわけですが、ブリジットを筆頭に「GGXX」の新キャラCG（しかも力作多し）がアップされているのにはびっくり。ちなみに掲示板ではAOショウ情報がアップされ、I-NOの勝ちポーズ&台詞に話題が集中！



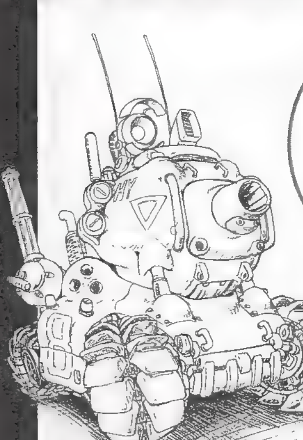
METAL SLUG Series Graphic Arts



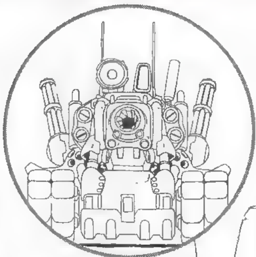
メタスラ行軍記録

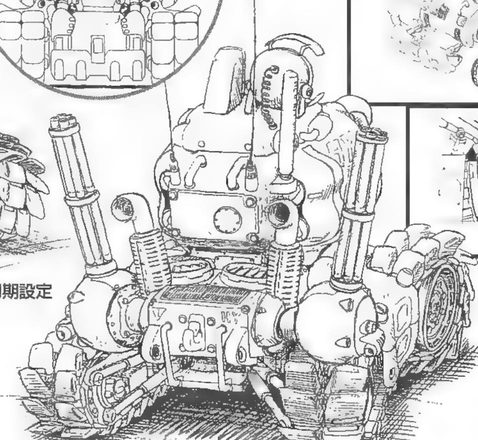
ついに新作がリリースされる「メタスラ」シリーズ。今回は、これまでのメタスラの設定を振り返り、その過剰なまでのディティールを再度確認しよう。

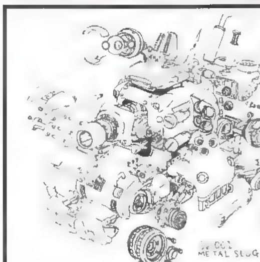
【メタルスラッグシリーズ設定資料集】

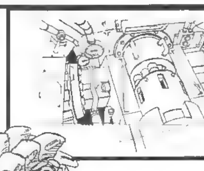


初期設定



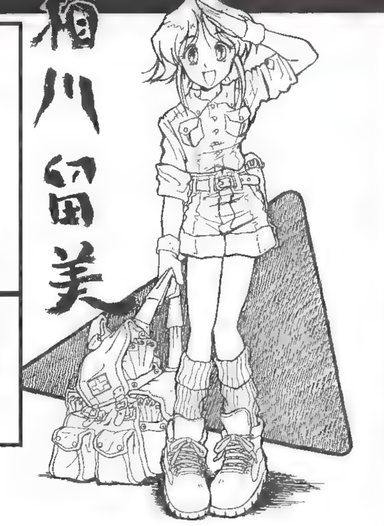






正規軍が開発中の次期主力戦車試作器。高い機動性を誇る半面、車体の軽さが災いして、不整地面での安定性に欠く。シリーズを通しての主役メカ（たとえ一面から登場していなくても）。

METAL-SLUG 鋼鉄なめくじ メタルスラッグ SV-001/v

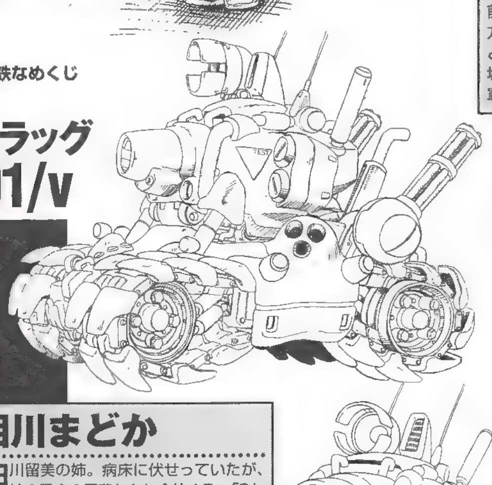


相川留美

先行補給部員の一人。抱えきれないぐらいの物資を前線に運ぼうとするが、多少方向音痴らしく「神出鬼没」と噂されている。「X」まで登場、病気の姉を助けるために軍に入隊した経歴を持つ。





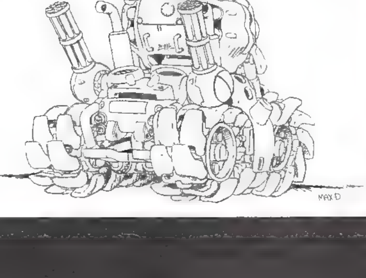


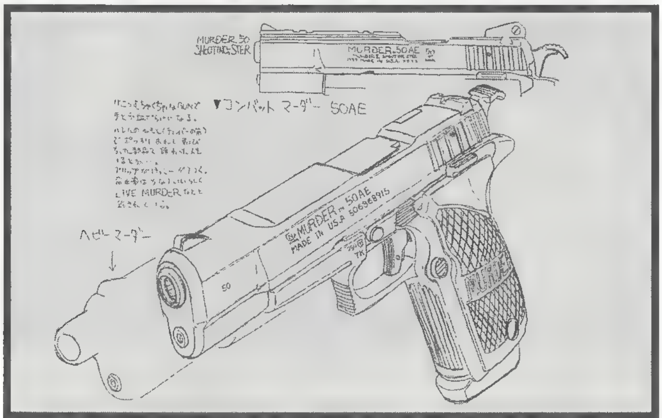


相川まどか

相川留美の姉。病床に伏せっていたが、妹の看病の甲斐もあり全快する。「3」からは軍に入隊し、妹と共に最前線に補給物資の運搬を行なっている。しかし、やはり方向音痴は妹と同様らしく、神出鬼没。







マルコ・ロッシ
MARCHRIUS DENNIS ROSSI

特殊部隊ペルグリム・ファルコンズ（PF隊）の事実上の隊長。現在は少佐だが、辞めたがっている。モーデン元帥の数々のクーデターを鎮圧してきた腕利きのエージェント。趣味はコンピューター。



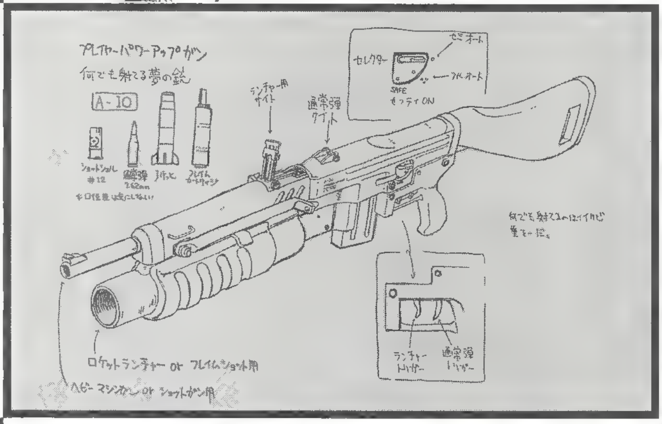


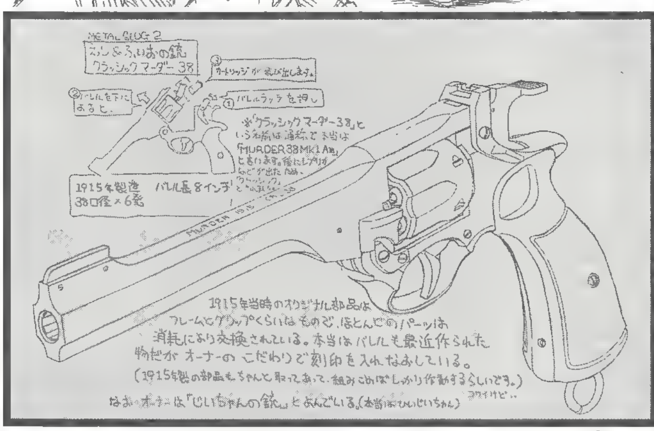
ターマ・ロビング
TARMICLE ROVING III

PF隊を盟友マルコと共に支える腕利きエージェント。現在の地位は少佐。マルコ同様、退役したがっているが、流れ続けている。バイク作りが趣味で、それで余生を送りたがっている。









フィオ・ジェルミ
PHIOLINA GERMI

軍エリートの父親の陰謀で入隊させられたメガネ娘。性格はおっとりしており、とてもエージェント向きではないが、なぜかクーデター鎮圧で大活躍。そのままPF隊に上級曹長として残ることになってしまう。特技は整体。



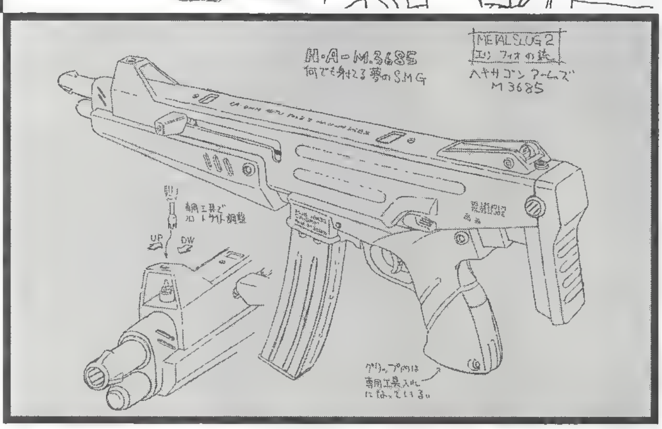


笠本英里
ERI KASAMOTO

「2」から参加のエージェント。天涯孤独の孤児で、ストリートキッズのリーダーだったところを見出され、スパイとしての教育を受ける。爆発物のエキスパートでもあり、「メンフィスの爆弾娘」の異名を取る。ターマのことを意識しているらしい？





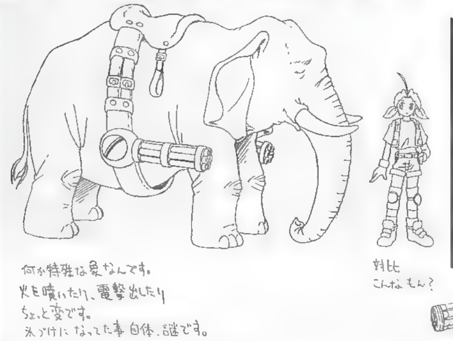


PF SIDE - charctors-

METAL SLUG Ser

THE SLUG

これまで出てきた、個性的なSLUG（乗り物）を紹介。陸・海・空と対応しているぞ。

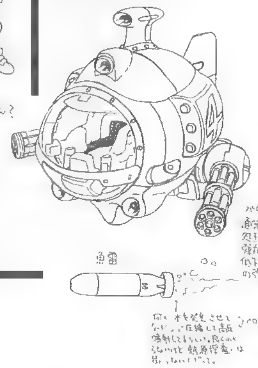


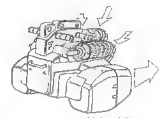
エレファントスラッグ
SV-ELEPHANT

象にバルカン砲をつけた生物兵器。鼻からは火を噴く。

スラグマリナー
SVX-17M

超小型で小回りの利く潜水艇。腹這いになって操縦する。





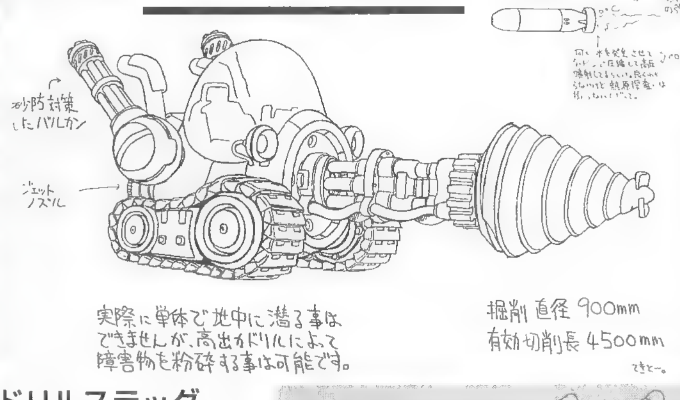
ボロ舟スラッグ
BOROBUNE SLUG

内部にメタルスラッグを搭載。「SV」と見えるコンテナがそれ。



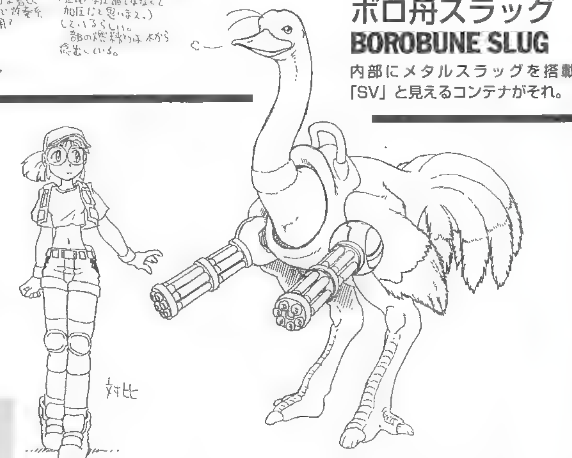
ドリルスラッグ
SVX-22UG

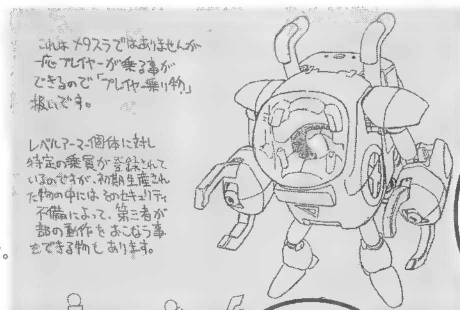
ドリルとバルカンを抱えた戦車。ジャンプ機能(?)も付属。



ダチョウスラッグ
SV-OSTORICH

超高速性能を誇る生物兵器。直線でのスピードは相当なもの。





レベルアーマー
REBEL ARMOR

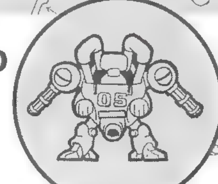
空中制御もできるパワードスーツ。腕には銃を内蔵している。

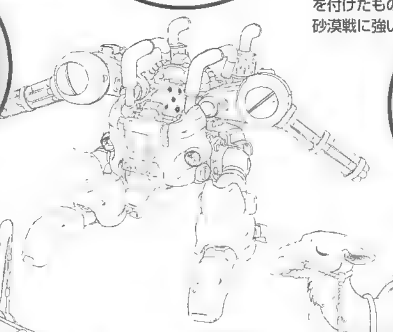
キャメルスラッグ
SV-CAMEL

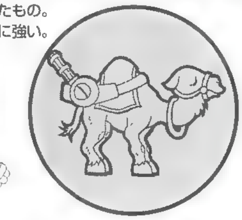
ラクダにキャノン砲を付けたもの。砂漠戦に強い。

スラグノイドSVX-15D





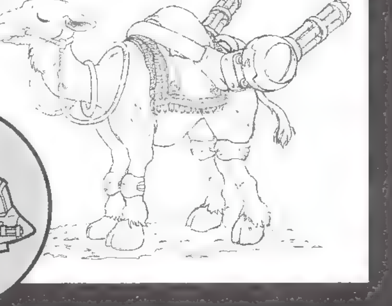


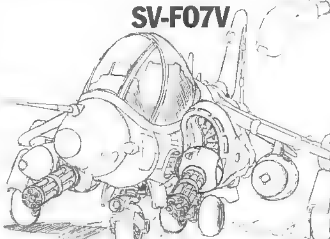


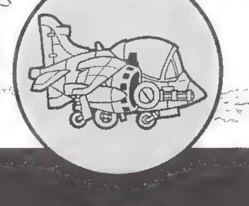
まとめ



スラグフライヤー
SV-F07V



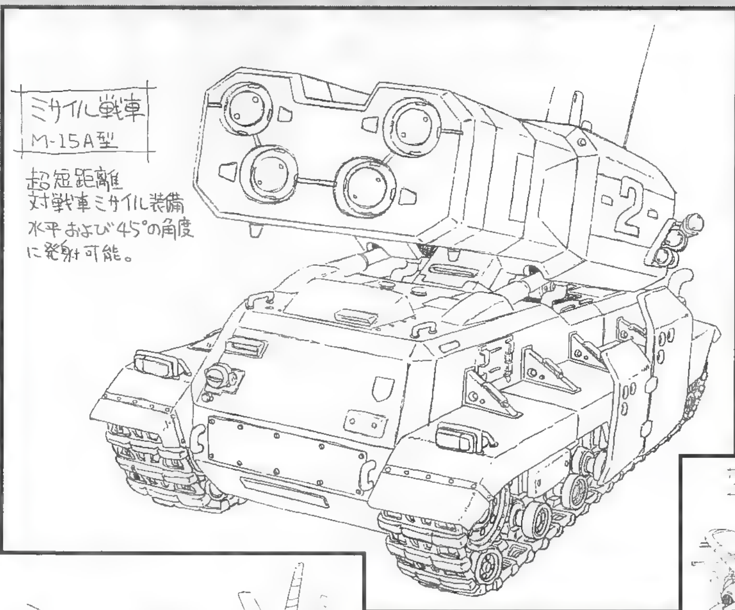


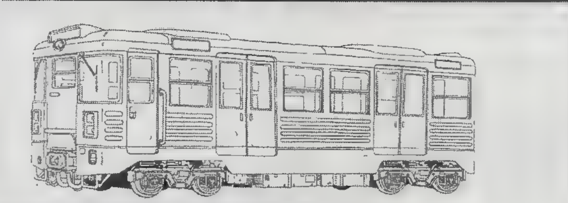


PF SIDE - mechanics-

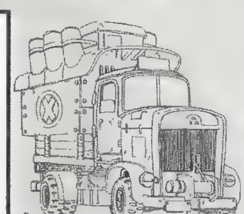
敵ENEMY

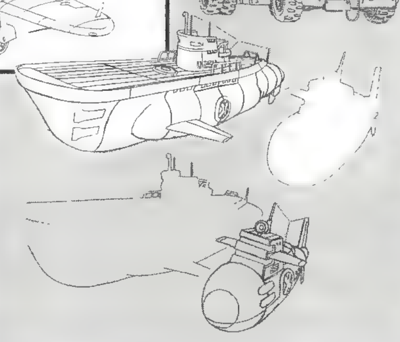
敵メカの設定も実に詳細に起こされている。このドットにしようもないデティールへのこだわりが、あの存在感のあるキャラにも結びつくのだ。

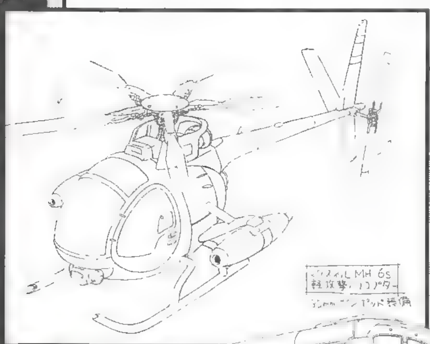


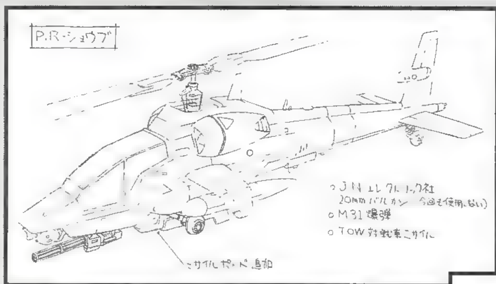




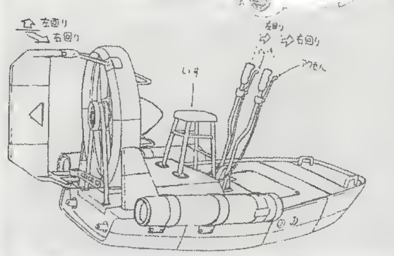




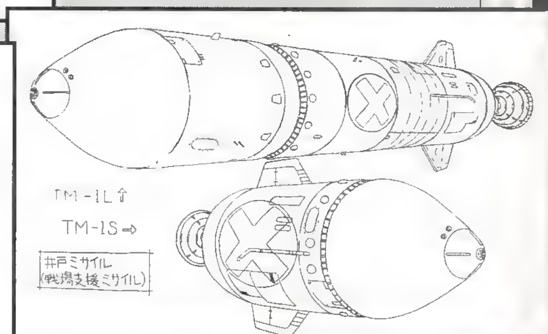


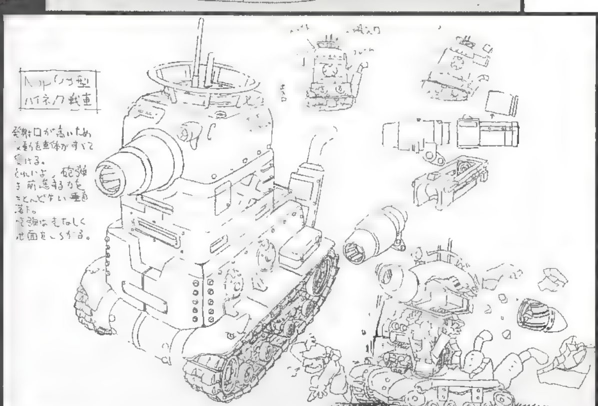




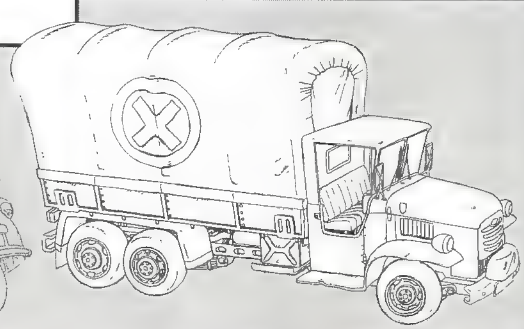












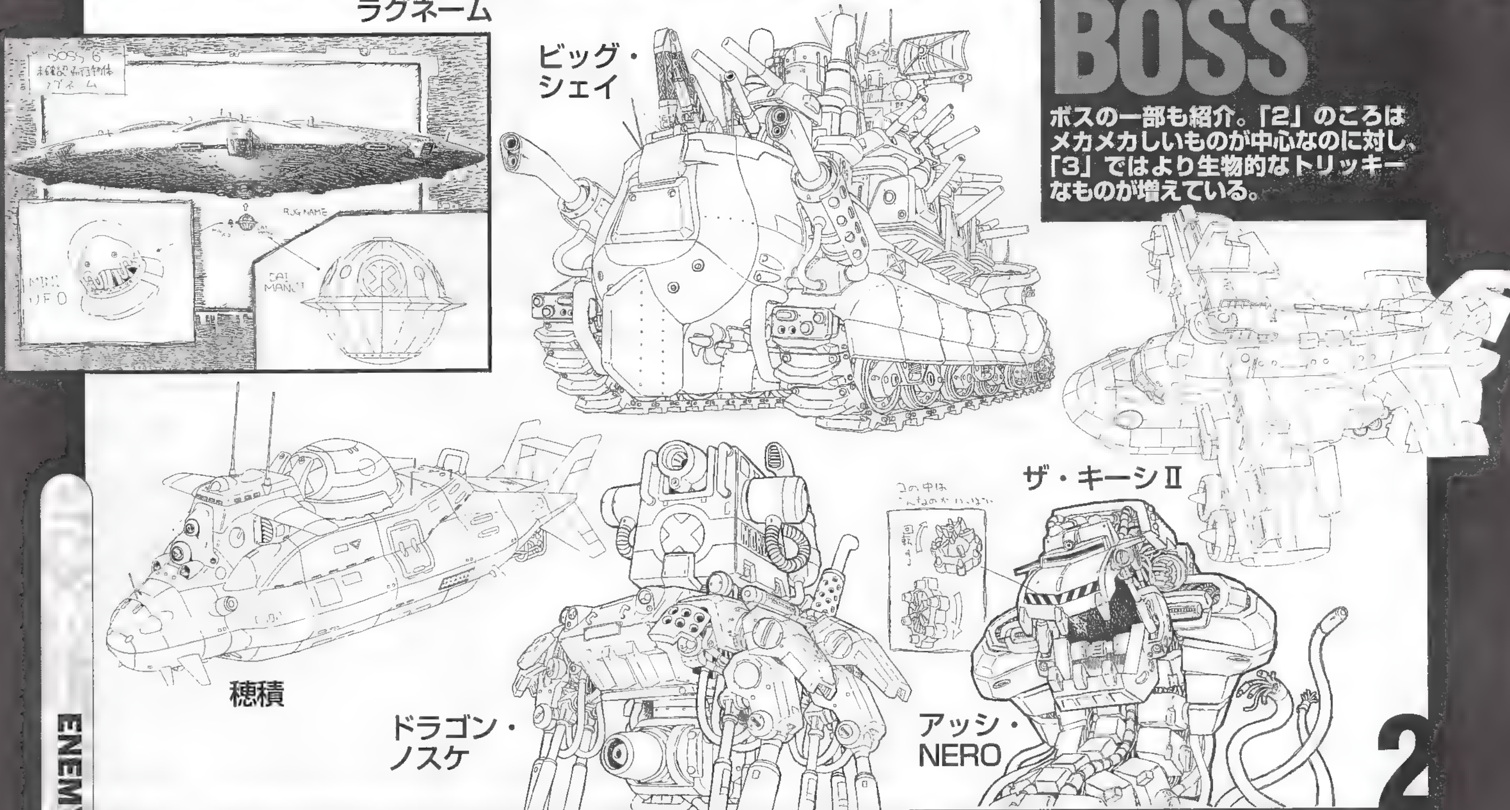
ENEMY SIDE

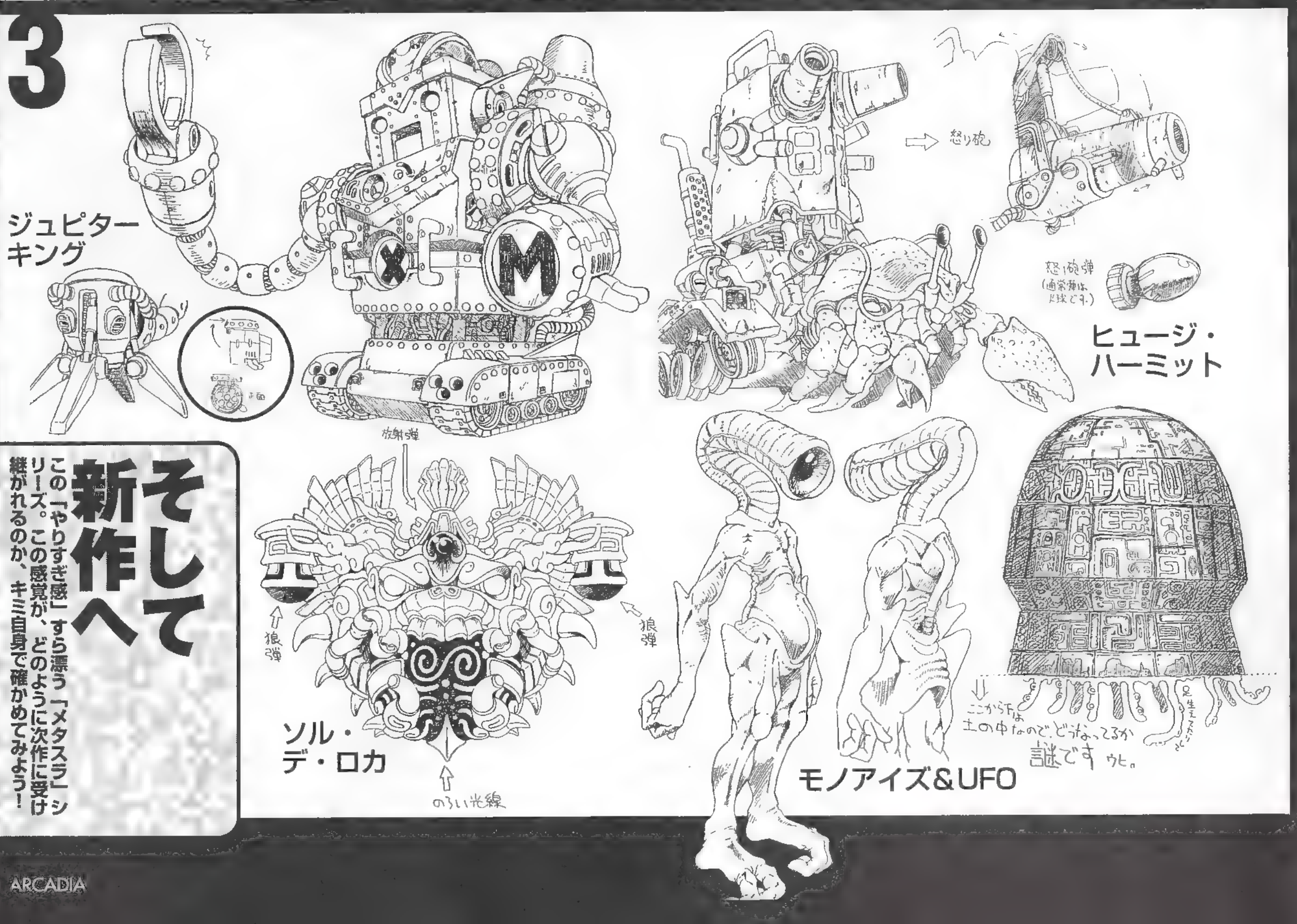
METAL SLUG Ser

ENEMY SIDE

BOSS

ボスの一部も紹介。「2」のころはメカメカしいものが中心なのに対し、「3」ではより生物的なトリッキーなものが増えている。





そして新作へ

この「やりすぎ感」すら漂う「メタスラ」シリーズ。この感覚が、どのように次作に受け継がれるのか、キミ自身で確かめてみよう！



そんなん ARIKA
第4部
小林真文
これはアリカの広告です
……ってなあ……
ご好評におこたえし
万年はおう キャサ夫くん
はおー!(あいさつ)
一がはじまる予定でしたが
クライアントⓎの要望により予定を変更して新連載!!
昇格請負人 キャサ夫
オレと闘うと昇格するぜ
勝ちたいヤツはかかってきな!!
みなさん!アリカのHPはご存知ですか?
新製品情報はモチロン!あなたの声が製品に生かされるアンケートの伝言板などもりだくさん!!!
三原の人のレスが来るかも~?
まあ!広告マンガみたい!!♡
とくに東京在住の自称マンガ家さんはマメなチェックが必要です♡
ウチのアイマクソは松本メも~ク
そこに自分の知らない自分の予定が載ってたりするから……
テクニクビート ロケテスト 小林真文先生来店予定(気づけば)
勝手に決めるな――ッ
見なかったらどーする気だーッ
しっかり来るからスゴイによろしくね…
先日新宿のプレイマックスで行われたテクニクビートロケテストは大盛況でした!
うわーい♡すごいん
マッピーが人気
どうも あれっ!?
アリカHPのページを作ってる松井さん!
HP用三原の人インタビューの時のインタビュアー!
あの時は居眠りしてごめんなさい
三原の人の話が長くて…
てめえコラ部下なら殺してたぜッ
※マンガ的表現でなくそのまんまだったことをお詫びします
今日はHP用の取材ですか?
ええロケテストのページに載せる
キキキ
小林さんの写真を撮りに…
きいてねえよッ!
ええまず一枚目は店の入口で「まあ♡ここでロケテスト!?」次に階段と筐体前で「アタシも並ばなくちゃだわ♡」
おどろくよね…ジッサイ
本人の了解とる前に着々と指揮をとるな――ッ
O形・K営組にやりせなーだけ良心があると思うによろ!!!
ありがたがれと…?
ありつらに任せたり忠実に完璧に撮影遂行するで!!?
ライト持ちこまれそりゃもーオオゴトに!!!
マフ子よく分からないわ
よくわからぬまま撮影開始――
でも開発の方々のお役に少しでもたてれば…
くすん…
たたないね!
ただのイヤガラセだから
やってられっか
はっ
ポン
近くのは帰ってシャワーを浴びてかりです!!!
自分もコレ仕事ッスから!!!
えっ!?
えっ私の写真撮るのってそんなに!?
その後も純粋に新ゲームを楽しみに来た人たちの前でも苦行は続いた…
アタシも並ばなくちゃだわ
あーんスイマセンスイマセ~ン
その上並んでゲームしてるトコも写さななならんかったり……
テクニクビートもやってないのに~~ッ
なんだとう!!?
せめて…操作のいろはわかりして
さっぱりわかりゃん!!!
でもってもうナムコの名曲スキスキパワアでなんとかのりきるのよッ
スカイキッドダイスキ~♡
ああ!!?スカイキッドじゃねえッ!!!
3秒で終了
バイィーーン



アリカ社員大募集中です!!

【職　種】
①ゲームグラフィックデザイナー
②プログラマー
③プランナー
④ネットワークエンジニア

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインから、SOFT IMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など
④ネットワークシステムの構築及び管理

【資　格】
20歳〜30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。
絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事のできる方を歓迎致します。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラム経験者。

【勤務地】 恵比寿（本社）
【勤務時間】 10：00〜18：00
【交　通】 JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※経験・能力等を考慮の上、優遇致します。
※試用期間有（3ヵ月）

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季、年末年始、慶弔、有給。
※ゲームを1本仕上げた後には、最長2週間のリフレッシュ休暇が認められます。

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、
各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有、
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却致します）
履歴書（写真貼付）と、作品（下記参照）を下記人材採用A係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡致します。

●応募作品（デザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。（必須）
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。
※CG映像作品はビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

●応募作品（プログラマー）
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧、及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書。
作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。（ソースファイル及び製作期間付き）

●応募作品（プランナー）
◎自分をアピールできるもの、及び企画書。
（A4サイズで5枚程度）

●応募作品（ネットワークエンジニア）
◎職務経歴書、及び自己のスキル等を明記したPR書。

【受付期間】
プログラマー・プランナー・ネットワークエンジニア：随時募集
デザイナーのみ、募集期限があります。
1次募集：H.14　6/3〜6/28　2次募集：H.14　9/2〜9/30
3次募集：H.15　2/3〜2/28

■ 書類送付先 ■
〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階
株式会社アリカ　人事採用A係

ARIKA　人事専用電話 03-3447-1840
当社ホームページ　http://www.arika.co.jp

GAME MAKERS
News Transmitter

今月も新しいお友だちが増えました！ ムサピィ君でおなじみのエコールソフトウェアです！
みんな、質問をぶつけてしまいましょう！

ECOLE SOFTWARE CORPORATION

エコールが新作『ムサピィのチョコマーカー』でアーケードに激震を起こす！ 『デスクリムゾン』だけじゃありません、今度は知感ばずるでゲームファンを騒がせる予定。これほんとにマジで面白いんだよ。それにあのムサピィのナゾもクリアすると分かるはず。稼動まで楽しみにしてね。

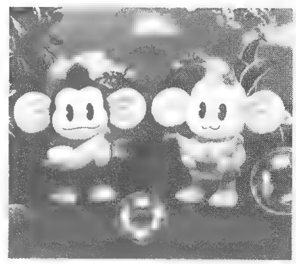
(株)エコールソフトウェア　真鍋

Alfa System

最近、かーなり誤解されてる日本の世界観でゲームを作りたいなぁ、なんて思ってまして。主人公はニンジャ、スーツ着て電車で通勤。ショーグンが上司で、事務員は皆ゲイシャです。窓からはフジヤマがいつも見え、デスクの上にはボンサイが。で、何するゲームかは決めてなかったり。

(株)アルファ・システム　NAOKI

av



AMUSEMENT VISION,LTD.
まさまさ

ADORES

メダル落としゲーム「パプアン」は一見、山に向かって大砲を撃ちこんで破壊しているように見えますが、撃ち込むメダルは神様へのお供え物だったのです！ たぶん(汗)。JPの時に神様らしき人が出てきて、普段からのお供え物に対するご褒美がありますよ。古代の神々の神話を思わせる壮大なテーマがあったのでした。

アドアーズ（株）店舗運営部
"N" yass.

Sammy

こんちは！ 『GGXX』の開発も佳境ということで開発・営業スタッフ共々地獄を見ております。僕はロケテスト担当で王子と京都に行きました。ロケテストで頂いた、いろいろなご意見はとても参考になりました。わざわざ見に来ていただいた皆さま、本当にありがとうございます！ これからもがんばります！ ちなみに私はザッパ派です（笑）。

サミー(株)　広報　竹中

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO



G.REVOLUTION

この号が出るころにはもう4月ですか。はぁ……。
今年もあと残すところ9カ月……。年内に出せるようにがんばります、新作。

(有)グレフ　アキラ兄さん

CAPCOM

今回は近況を。今でも息抜きに遊びに行っているゲームセンター。最近ブームなのが『スーパーストリートファイターⅡX』。生活費に困るほど遊んだ方も多いんじゃないでしょうか？ 対戦台に座り、キャラセレ時のあの曲を聞いただけで、不思議とあのころの熱い想いが！ 対戦感覚は甦らなかったけどね（笑)。●年ぶりに貢いでしまいそうです。

(株)カプコン　宣伝チーム　春麗浦沢

AM2 SEGA-AM2 Co.,LTD.

こんちは！ たくあんです。先月末に登場した『The King of Route66』をプレイしてますか？ マイクで「ニトロ！」と叫べば、ブーストでスピードアップ！ さらに、2台通信対戦が熱いんです。ニトロの取り合いに加え、マイクで話しながら対戦できるんです。ぜひやってみて下さい。3月30、31日は「GameJam2」開催です。新作発表があるかも!? 詳細はセガHPに！
http://www.sega.co.jp/

SEGA-AM2　広報　たくあん

SEGA

4月7日（日）東京ジョイポリスにて、セガモバのイメージガールであり2001年レースクイーン・オブ・ザ・イヤーに輝いた森下ちさとさんの写真集発売記念撮影会＆サイン会プラス有名現役レースクイーンの撮影会の豪華二本立てのイベントを開催予定です。東京ジョイポリスで楽しい一日を過ごしながら、ぜひ当イベントへの参加もお待ちしております。

(株)セガ　広報　田中

SEIBU KAIHATSU INC.

桜の開花予想も発表され、そろそろ春の気配です。こんにちは、桜より杉の状況が気になる5号です。
現在好評稼動中のアレな麻雀ですが、ディスク2枚構成となっておりますので、ディスク1を堪能し終わった貴方も、ディスク2に変更されているか、チェックしてみて下さいね。ところで、セイブ開発では新展開がありそうです。詳細は分かり次第お知らせします。

(有)セイブ開発　「代理5号」

SUNSOFT

毎度ど～も。今年は花粉の効き目が異常にすごいサン電子です。……ヘクシュン！ ズルリ……あ～、しんど。さてさて、今月は、相変わらず「生首」月間でございます。うちのかわいい生首ちゃんを、皆さま、かわいがってあげて下さいね。ホント、よろしくたのんます。ヘクシュン！ ズルリ……あう～。

サンソフト・鼻水広報・わたなべ

1回お休みしちゃいました☆　読者のミナサマ、ゴメンナサイ。っということで、復活です！　すでにご存じかもしれませんが、『DEAD OR ALIVE』が映画化されることになりましたッ！　いえいっ！　個人的にもとっても楽しみです☆　『DOA3』のサントラCDも好評発売中なので、コチラもよろしくお願いします!!

テクモ(株)　つっちー

昨年皆さまに御好評をいただきましたパズル『お天気ころりん』のPS版が4月4日に発売決定！　アーケード版に加えて新たにボスが使えたり、謎の追加モードがあったりと、ボリュームバツグンなので買って下さいね！　どうでもいいけど、4月4日って「アレ」も出るのね……。

http://www.takumi-net.co.jp
(株)タクミコーポレーション
商品企画課　藪本 利彦

松：『ライジンピンポン』稼動開始を記念して、みう嬢のグラビア？　公開をしようと思ったのだが……。
み：なんでそこで詰まるんですか？
松：準備はしたんだが問題が……。
み：そんな(TT)。私が×××で、×××だからですね……。
松：そんなこと言ってないって。一緒に映ってるお方が大スター様（モモちゃん）なので版権とかの問題があるだけや。
み：じゃ今度は単独で撮りますね。

(株)タイトー　松桐坊頭&みう

『頭文字Dアーケードステージ』をプレイしてますか～？　カードを使ってプレイするとホント楽しいでしょ？　最近私が会社内でしているイタズラは、プレイしている人の横に待機して「ホイールを買い換えますか？」の場面でさっとボタンを押してポイントを減らすこと。今のところ犠牲者は二人です。ごめんなさい。

(株)セガ・ロッソ　小林 令奈

3月といえば、春、花見、そして新筐体『トレジャースコップ』発売!!!　パチパチパチ！　8月には対応景品ラインナップになんと「機動戦士ガンダム」も登場！　1回やれば必ずハマル『トレジャースコップ』ぜひ遊んでみて下さいねっ。

(株)バンプレスト　小林

花粉症持ちの方には、辛い季節が到来致しました。開発の方はもうバタバタ状態が続いてます。でも、すでに次のプロジェクトのスタート準備に取り掛かっています。その内容はもうじき、明かされる予定です。

(有)ノイズファクトリー
Mr流&社員一同

ナムコちゃんから3月にリリースされるパズルゲームは何？

①パネクルパニクル
②パニックパズル
③パネクルパニック
④パニクルパネクル
⑤パネルパニック

正解は④なんだが、なんか間違えて覚えてる人多いぞ！　実は俺も、はじめは"パネクルパニクル"だと思ってたんだけどさ。

(株)ナムコ　新井

『斑鳩』が稼動をはじめてから3カ月ほど経ちましたが、やはり皆さんすごいですね。上手い人は3000万点を超えましたか。驚きです。さて、皆さまからは『斑鳩』の移植やサントラ希望の声をお寄せいただき、嬉しい限りでありますが、今、現在移植については未定。サントラは凍結状態になっています。ご了承のほどよろしくお願いします。

(株)トレジャー　開発部
井内 ひろし

はじめまして、今月から新しく担当することになりましたペルー帰りのインカ西嶋です。久々に出社したら、PCがストライキ。こりゃ、仕事をするなとの神の思し召しか……。私のPCとは違って開発部署では現在、期待の大作を鋭意製作中です。お楽しみに!!

http://www.wow-ent.co.jp
WOW　ENTERTAINMENT
西嶋

元気のなかったビデオゲーム業界ですが、何だか最近は元気が出てきたようですね。最近は『妖怪道』がらみでコンシューマばっか気にしていましたがアーケードが元気なのが一番です!!

……と言っておきながら、ゲームボーイアドバンス用ソフト『妖怪道』。4800円で3月28日発売!!　さあ、アーケードもがんばるかな？

www.fuuki.com
フウキ開発室一同

AOUエキスポが終わったと思ったら次は「GAMEJAM2」。今年はアーケードも出展しちゃうんですよ、これが。で、ヒットメーカーからは『Virtua Athlete』『THE MAZE OF THE KINGS』を出展。ステージではH.ライブ（しかもスペシャルセット！）も演っちゃうってんだから、行くしかないっしょ。え、僕？　もちろん行きますよ、仕事だし。

http://www.hitmaker.co.jp/
(株)ヒットメーカー　西村ケンサク

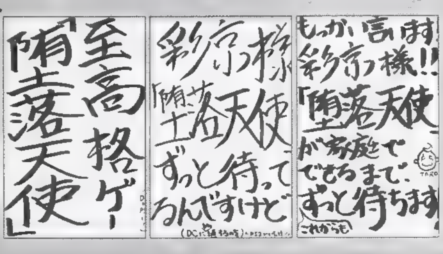
だんだん暖かくなってきましたね。そんな春の暖かさに似た、かわいい女の子との夢のひとときをご提供するPSソフト『雀々しましょ』『恋コイしましょ』などいかがでしょうか？　なんと1500円でフトコロも癒されることウケアイです。はてさて、こちらはと申しますと日々メダルゲームを開発中でございます。どうぞ、ご期待下さい！

(株)VISCO　広報　前田利家

質問箱のコ～ナ～!!

●今月も「お願い、メーカーさん」のハガキが届いております。千葉県・K君から彩京様に毛筆ハガキ3枚組！

Q.



1：至高格ゲー「堕落天使」
2：彩京様、「堕落天使」ずっと待ってるんですけど！（DCに移植するのを。PS2でも可。持ってないけど）
3：もっかい言います！　彩京様!!「堕落天使」が家庭でできるまで、これからもずっと待ちます！

A.待たなくてもいいから、基板買ってください。そのための「アルカディア」ちうか「アーケーダー・ネオ」さ。ダメなら、あとはデヴィッド・ヘイウッドにでも頼むしかないね（゜Д゜;）。

（彩京 ヤ長）

●う、う～む。か～るくあしらわれてしまいましたね。そうだよ、千葉のK君。これでキミも基板デビューだ！　購入方法は先月号特集記事を参照してね。

☆メーカー広報さんへの質問はこちら！
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ニューストランスミッター質問箱」係

☆『アルカデ嘆願書！』☆

「アレほしい！」という声をメーカー担当者にぶつけてしまう「アルカデ嘆願書」係もよろしく。"コレ作って"と気軽にメーカーさんにハガキを書いてみよう！　もちろんメーカーさんには編集部からキチンと渡しておきます。宛先は上記住所と一緒！お便りお待ちしてます。

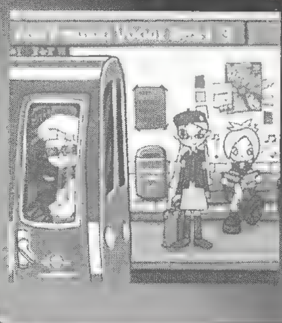
DIGITAL DISC ARCHIVE

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

デジタル・ディスク・アーカイヴ

ハリウッドでは「鉄拳」に「D.O.A.」が映画化されるそうで、日本のゲームが題材として注目されている。VGMももっと多くの人たちの関心を呼べるようになるといいんだけどね。

pop'n music Vocal Best 3



人気楽曲をフルサイズで楽しもう

楽曲提供アーティストのライブも開催され、ますます世界と支持を拡大するポップンミュージックワールド。今思うに、この「Vocal Best」シリーズが、ポップン世界を拡大する最初のアイテムだったのではないだろうか?

本作で早くもシリーズ三作目。最新作「ポップン7」の曲も収録され、フルサイズで聴けることによって、楽曲への思い入れをさらに深めることができるだろう。「6」の激ムズ曲「大見解」が収録されているのも嬉しい。

なお、ポップンキャラクターたちがたくさん描かれた「特製ステッカー」が封入特典になっている。

コナミミュージック/KMCA-154　4月3日発売　¥3,059(税込)

①カモミール・バスルーム ②うるとらボーイ ③Girls Riot ④White Day Dream ⑤昇りつめるの ⑥大見解 ⑦夢添うてぃ Remix ⑧愛を探そう ⑨WE TWO ARE ONE ⑩H@ppy Choice ⑪Shooting Star ⑫今宵Lover's Day ⑬麗しのカーディガン ⑭cryout Remix ⑮電波の暮らし～電気人形 Remix ⑯Over The Rainbow 2002　全16曲

GRADIUS ARCADE SOUND TRACK



アーケード版「グラディウス」シリーズ、完全収録!

これは非常にうれしい一枚の登場だ。

アーケード版グラディウスシリーズ「I」～「IV」の全楽曲はもちろん、コンシューマーで発売された「デラックスパック」(PS版/SS版)と「III&IV～復活の神話～」(PS2版)まで網羅された、完璧な一枚に仕上がっている。

さらに東野美紀、古川元亮、並木晃一、Nazo2プロジェクトによるアレンジバージョンも収録。付属のブックレットは「I」～「IV」の「空中戦」譜面を掲載し、凝りに凝った内容である。シューティングゲーム史に輝く「グラディウス」シリーズをコンプリートした本作、このサントラは必携だ!

コナミミュージック/KMCA-155～6(二枚組)　4月24日　¥3,800(税込)

【DISC1】①モーニングミュージック ②COIN ③空中戦 ④第1ステージ ⑤第2ステージ ⑥第3ステージ ⑦第4ステージ ⑧第5ステージ ⑨第6ステージ ⑩第7ステージ　ほか 全44曲
【DISC2】①COIN ②Prelude of Legend ③Invitation ④Departure for Space ⑤Try to Star ⑥Sand Storm ⑦Aqua Illusion ⑧In The Wind ⑨Underground ⑩High Speed Demension　ほか 全50曲

神出鬼没 VGM喫茶 第3回

都内某所にあるというサビレ系喫茶——そこは店内にゲームミュージックを流す、世界唯一のVGM喫茶であった。 マスター・田渕健康

そうか。そういうことなら話は早い。今日は新学期や新生活に相応しい、スタートダッシュに相応しい曲を紹介していこうかな。うん。

スタートした瞬間から問答無用の銀河的疾走感に浸れる曲といえば「ターボアウトラン」の「シェイクザストリート」で決まりDA・NE!

セガ系ドライブゲームでは、最高潮にハイテンションなナンバーなので、コイツを聴きながら出社&登校すれば、一日中、超ハピスパハピノリノリなこと請け合い! ん? 今日のマスターは、何かちょっとハイカラだって? よせやい、照れるよ。うん。

「ターボアウトラン」はサイトロンから発売されていた「SUPER SONIC TEAM」に収録されているけど、現在は残念ながら廃盤。だけど「ターボアウトラン」はとびきりの名曲ぞろいなので、「シャカタン」や「クラッキン」などで復活させてほしいね、うん。

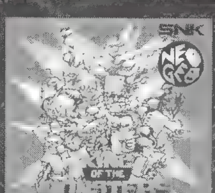
コナミのレースゲーにも、負けず劣らずスタートダッシュを盛り上げるナンバーがあるぞ。

キングレコードからリリースされていた「コナミゲームミュージックVol.1」に収録されている「チェッカーフラグ」は、丸ごとド級疾走感が溢れまくりで、聴いた瞬間に燃え尽きてしまうような勢いだ。え? それじゃ本末転倒だって? ははは、メンゴメンゴ。

それじゃ、マスターからとっておきの勢いソングを。ネオジオの人気ゲームといえば「K.O.M.」だけど……え? 「K.O.F.」なら知ってるけど「K.O.M.」は知らない? おいおい、大丈夫!? ネオジオで「キングオブ～」といえば「キングオブザモンスターズ」に決まってるじゃないのSA! いいよ～キンモンは。全編これカタストロフィーって感じで、朝っぱらから人生クライマックスって感じよ、うん。

サントラは以前、サイトロンから発売されていたので(現在は廃盤)、ネットオークションなどで見かけたなら、ぜひとも入手してほしい逸品だ。っていうか、MVSとロムを買った方が早いかも。

イオリス社で、ぜひ続編を作ってほしいね。



KING OF THE MONSTERS・クイズ大捜査線/SNK
1991年9月21日発売(現在廃盤)
SCITRON/ポニーキャニオン　PCCB-00072
¥1,500(税込) ©1991 SNK CORP

ゲー事典　ARCADIA読者の中には、この春から新しい環境に身を置くことになったという人も多いでしょうね。それ以上に「今までと何も変わんねえ～」とお嘆きの諸兄もいるかな。どちらの人も、生活に勢いを付ける試みって案外重要ですよね。寝起きにアドレナリン大噴出な曲を聴いてもいいし、ゲーマーなら得意なアクションゲームで自分を調子付かせるのもいいでしょう。

INTERVIEW OF THIS MONTH

from "ミスタードリラーサントラトラックス"

featuring （株）ナムコ 開発企画一部　サウンドチーム **椎名 豪**

制作二部　ヴィジュアルチーム主任 **指田 稔**



近日、サイトロンからドリラーシリーズ3作品のサウンドを収録した「ミスタードリラーサウンドトラックス」が発売される。今月はドリラーサウンドの作曲を担当した椎名豪氏、ビジュアルデザインを統括している指田稔氏に登場していただいた。いかにして、ゲームの中毒性と緊張感を盛り上げるフシギなサウンドは生まれたのだろうか？
（Text：福田柵太郎）

脱パズルゲームサウンド目指して

――『ミスタードリラー』のサウンドは、どのようなコンセプトだったのでしょうか？

椎名 最初はキャラクターデザイナーの篠﨑さんから、「フレンチポップス系のサウンドにしてほしい」と指定があったんですよ(笑)。

はじめはそのコンセプトで進めていたんですが……。各面の特徴を盛り込むうちに、だんだんと発売バージョンのダークさと明るさを交えたバリエーションのあるBGMになっていったんです。

とにかく普通のパズルゲームサウンドにはしたくなかった、というのがありました。僕の中で、ドリラーはあくまでアクションなんですよ。そこで、何というか、色気が欲しいと思いまして(笑)。だから、ほかの人から「この曲ってセクシーだよね」と言われるのが一番うれしいですね。

やっぱりドリラーはキャラがカワイイ分、カワイイ曲は合わないと思うんです。

分かりやすく例えるなら、ピンクハウスのようなフリルが付いたカワイイ服を、すげーカワイイ女の子が着ても似合わないのと同じですね。その子は普通の服を着ていた方が魅力が引き立つというか……。

あれ、これってセクハラ発言ですか(笑)？

指田 いいんじゃん？ 君自身が考えていることなんだから(笑)。キャラの魅力を引き出すために、あえて相反するような、ダークさを重視した曲を選んだということでしょ。

椎名 それです。画面と曲のコントラストを利用した作戦なんですよ(笑)。

――ということですが(笑)、指田さんはサウンドに関してどのようにお考えですか？

指田 今回発売されるCDにはシリーズの3作品が入ってます。そこで、全曲通して聴いてみたんですけど、音楽が見事にバラエティ溢れるというか、バランバランで(笑)。

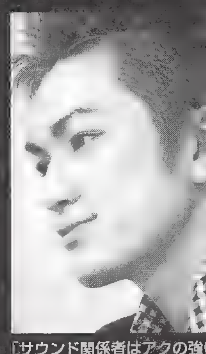
でも、「ミスタードリラー」のBGMについていろいろな人から意見を聞いたら、結構評判いいんですよ。それで、「ああ、これがドリラーサウンドの持ち味なんだなあ」と決めました。

こういった理由から「ミスタードリラー2」の時は、椎名が担当した曲に対してほとんど文句を付けなかったですね。

家庭用の「ミスタードリラーグレート」(以下「グレート」)ではストーリーが固まっていて、ある程度は曲の統一感が欲しかったので、少し口を出しました。ですが、基本的に椎名自身の感性に任せていましたね。



椎名氏にとって指田氏は兄のような存在なのだとか。「ドリラーチーム自体がファミリーみたいなんですよね（笑）」（椎名氏談）



「サウンド関係者はアクの強い人間が多いですが、彼はその最たる者です（笑）。次は何をやらかすんでしょうね。」（指田氏談）

――曲によっては、サスペンス映画のような緊張感もありますね。

椎名 何といっても穴ですからね(笑)。深くなればなるほど怖くなるイメージにしています。

ただ、パズルゲームってストイックじゃないですか。だから似たような曲が繰り返されると、飽きが来ちゃうんじゃないかな、と思ったんです。

もちろん、そういうリフレインからくるトランス状態が好きと言う人もいると思いますが、そういう方向にしたくなかったんです。

エンドレスではなくちゃんとゴールがあるゲームという点も意識しましたね。

指田 そうだったのか(一同笑)。あんまり打ち合わせってしないからね(笑)。曲が出来てから「何じゃこりゃ！」って。まあ慣れるんですけど。

――(笑)。「グレート」の曲で弦楽器の掛け合いがあってとてもカッコよかったのですが、あれは生録音なんでしょうか？

椎名 はい、楽器の生録音に挑戦しました。バイオリン、ビオラ、フルート、トランペット、アコースティックギター、エレキギター、ベース、トロンボーン、目玉がエレクトリックバイオリンです。独特な音が鳴るんですよね。

指田 「グレート」のスタッフロールのサウンド関係者は半分くらいが生楽器の演奏者だからね。めちゃ長い(笑)。

椎名 「グレート」になってからストーリーが膨らんだので、ドラマ性が増したんですね。それで、どうしても「泣き」のバイオリンは必要だな、と思いました。地道にシーケンサーを打ち込むよりは、ドカンと生録音して苦労しようかと(笑)。

ドリラーの続編はアッと驚く展開!?

――ドリラーシリーズは今後も続くと思いますが、サウンド面の今後はどうなりますか？

指田 個人的には今までと同様、椎名に任せたいですね。彼の音楽は人の意表を突きまくりますから。

最初に「2」のエンディングを聴いた時は、アニメの「幻魔大戦」かと思ったよ(笑)。

椎名 ドリラーシリーズの雰囲気を壊さず、それでいて続編の内容にマッチした音楽にしていきたいですね。例えば、「グレート」ではドラマ性に適応した音楽を作ったように。

――ちなみに、ドリラーシリーズの続編はあるのでしょうか。

指田 この場では言えないのがもどかしいのですが(笑)、ファンの方がビックリするような展開を考えています。

――それはまさか、トライフォース基板を使ったドリラーだったりしますか!?

指田 いやあ、ははは。

椎名 それじゃ、サントラの聴きどころにいきましょうか。

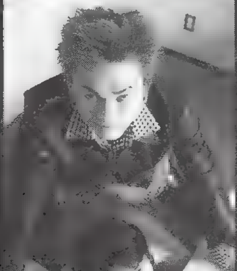
――(うまくごまかされた…)そ、それでは、「ミスタードリラー」サントラの聴きどころや特徴を教えて下さい。

指田 僕が担当したサントラCDのジャケットアートワークは、ドリラーイズム全開の仕様で、ひと目で分かるようになっています。

もちろん、中身もドリラーシリーズの区切り、集大成となるような素晴らしい出来なので、ぜひお買い上げ下さい。

椎名 ファンの皆さん、サントラを買って下さい(笑)。

（敬称略・3月6日　ナムコYCCにて収録）



Profile

椎名 豪（しいなごう）

1997年、ナムコの開発企画一部サウンドチームに入社。『ハンマーチャンプ』『ワールドスタジアム98』のVGMを作曲。以後はドリラーシリーズのサウンドを担当している。

指田 稔（さしだ みのる）

1990年、ナムコに入社。ミスタードリラーシリーズでは、『2』よりアートディレクターを務める。そのほか『スターブレードO.B.P.』や『エースコンバット3』を担当し、現在に至る。

ゲー事典 明るくサービス精神が旺盛な指田氏と椎名氏。プロフィールの写真を撮っていたら、「机に潜りましょうか？」と自らディレクションしてくれました。しかも、本誌読者コーナーA-Froもチェックしてくれているそうで、担当の私は大感激。「ドリラーの投稿にコメントを付けますよ～」との一言も飛び出しました！　なお、今回のサントラCDの情報は次号で掲載します。お楽しみに。

ゲーマー用語の基礎知識

街頭電脳遊戯語録

春を目前に控えて、新生活のスタート準備は万全でしょうか？　新しい学校や勤務先の近くにある「ゲーセン」で役立ちそうな用語を解説していくぞ!!

TEXT：伊勢猫＆ももやん
挿し絵：今井神

今月のテーマ
「ゲームセンター」

▼あ行▲

音ゲー【おとげー】music game
□プレイヤー□ソフト
音や曲などをゲームの題材とした「音楽ゲーム」全般を指し示す略称（同リズムアクションゲーム）。DJシミュレーターとして、90年代後半に登場した『ビートマニア』（1997年／コナミ）が草分け的な存在となる。同社の「BEMANI」シリーズをはじめ、ナムコの『太鼓の達人』やセガの『シャカッとタンバリン』など、多くの〜が現在も人気である。

オペレーター【おぺれーたー】operator
□名称
店舗の運営や管理などに携わる人たちの総称。もともとは「機械・装置の操作手、技手、事業・企業の運営者、経営者」などといった意味を持つ英単語だが、アーケードでは筐体のメンテナンスや管理をする店員と店長に加えて、その店舗の経営者であるオーナーまでを含めてこう呼ばれる。



▼か行▲

カード【かーど】card
□システム□ハード
対応ゲームのデータや個人情報などが書き込まれた特殊な記憶媒体。一部のメーカー直営店舗において、プレイ料金の代わりとなるプリペイドカードの販売は以前から行なわれていたが、『ダービーオーナーズクラブ』（1999年／セガ）が業界で初めて持ち馬のデータを磁気カードに登録するシステムを採用。プレイ回数を重ねる事で自分のキャラクターを育成するゲーム性をアーケードに持ち込んだ。その後は、個人情報の管理に加え、携帯電話のネット環境を利用したコマンドリスト閲覧やニュース配信、ミニゲームなどさまざまなコンテンツを持つ「VF.NET」のシステムにまで発展した。

格ゲー【かくげー】fighting game
□プレイヤー□ソフト
「対戦格闘ゲーム」の略称。発売当時、一般的な社会現象にまでなった『ストリートファイターII（以下：ストII）』（1991年／カプコン）が火付け役。90年代アーケード業界において一大ブームを築きあげて現在に至る。初代『バーチャファイター』（1993年／セガ）の登場以降、ポリゴン技術によって画面を三次元処理されたゲームを3D（三次元）〜、『ストII』のように二次元処理されたゲームを2D（二次元）〜と呼び区別するようになっている。



ガンシュー【がんしゅー】gun shooting
□プレイヤー
ガン（銃）タイプ・コントローラを使用してプレイする三次元視点シューティングの略称（類レールシューティング）。エレメカ時代から存在したジャンルの一つでもあるが、現在の原型を築いたのは『オペレーションウルフ』（1987年／タイトー）。近年は画面の反射を検出する光学式センサーを活用したタイプが主流となり、弾数数に制限を設けたリロード（装填）システムが一般的でもある。

基板【きばん】Printed Circuit Board
□ハード□開発
アーケード業界では、業務用ゲームの電子基板を指す（同PCB）。一般的に馴染みの深いコンシューマ機に例えるなら、ゲーム機本体とソフトを組み合わせたものに当たる。アーケード黎明期は、ゲームごとに専用基板が開発されていたが、現在はメーカーごとに企画を統一した「システム基板」が主流。近年はコア部分にコンシューマ機と共通性を持たせた「互換基板」によって、短期間に同等のクオリティでアーケードゲームが移植されるようになった。

筐体【きょうたい】cabinet
□ハード□名称
ゲームセンターにおいてゲームを基板から出力・操作し、基板を保護するために必要な外装（筐＝はこ）を指す専門用語。コンシューマ機ならば、テレビとコントローラー、電源（アダプター）が一体化したものに相当。コンパネなどが多くのゲームに活用できるものを「汎用筐体」と呼び、特定のゲームに特化したものは「専用筐体」と分類される。

代表的なボタン配列一覧

6ボタン コンパネ

『ストII』配列

『ストII』登場以降に普及した、2D格闘ゲームにおける基本となるボタン配列。上段はパンチ攻撃、下段がキック攻撃に対応。

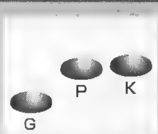


『スト2』配列

3ボタン コンパネ

『バーチャ』配列

最も標準的なボタン配列のコンパネ。ボンバー＆ソフト連射を装備したシューティングでも、一般的に使われている。

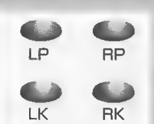


『バーチャ』配列

4ボタン コンパネ

『鉄拳』配列

『鉄拳』（1995年／ナムコ）で採用された縦並びの4ボタン配列。右記の対応ゲームをこの配列にしている店舗も意外と多い。

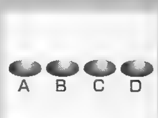


『鉄拳』配列

4ボタン コンパネ

『ネオジオ』配列

ネオジオの普及に伴なって登場した、横並びの4ボタン配列。内側からA〜Dに対応しており、ボタンの使用内容は多様。



『ネオジオ』配列

そもそもコンパネとは「コントロールパネル」という言葉を略した専門用語。直訳すると「操作盤」との意味が指し示す通り、ゲームをプレイ＆操作するために必要なレバーやボタンなどの入力デバイス全般のことで、コンシューマー機におけるコントローラーに相当するものと考えて間違い無い。

近年は1レバー＋ボタンで構成された「汎用コンパネ」が主流となっているが、ゲーム内容に特化した「特殊コンパネ」の種類は多種多彩。標準的な汎用コンパネに関しても、実際に「左レバー＋右ボタン」のフォーマット化が成されたのは、80年代後半に入ってから。それ以前のゲームセンターに設置されていた筐体には、「右レバー＋左ボタン」や「中央レバー＋左右ボタン」といったように、異なる操作形態のコンパネも数多く存在。左右の腕を交差してプレイする姿も見受けられた。

知るは一時、知らぬは――!?

ゲーマー登竜門

今月のお題
「コンパネ」

今回のお題は、ゲームをプレイする際にお世話となる「コンパネ」。一昔前だとトラックボールや[illegible]レバー操作のゲームなんてのもありましたっけね……。

遊技語録 薦め

用語の系統と分類表記：□開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム□……ゲームシステム全般／□現象□……ゲーム中に起こる現象／□ハード□……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／□ソフト□……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

キャッチャー【きゃっちゃー】Catcher
□プレイヤー
クレーン型プライズマシンの呼称。セガの『UFOキャッチャー』(1985年／セガ)が語源。同製品が、クレーン型機の俗称として残ったものである。マシン天井部分に備え付けられた移動型アームを操作し、アームに付いた爪で挟み込んで景品を手に入れるもの。プライズゲームのスタンダードで、多くのメーカーから同機構のマシンが発売されている。



クレジット【くれじっと】Credit
□システム
アーケードゲームで遊ぶ際に投入したお金を、変換し表示したもの。ゲーム画面上に「1Play/1Credit」と表示されている場合、1回遊ぶのに1～が必要。1～の価値は場所によって変化し、都心や大型店舗では1～＝100円、学生の多い場所や少し外れた店舗では1～＝50円、駄菓子屋などでは1～＝20円などさまざま。

▼さ行▲

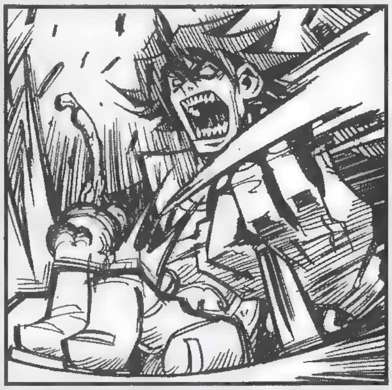
CPU【しーぴーゆー】Central Processing Unit
□プレイヤー
コンピューターの中央演算処理装置の英語表記を略した言葉。コンピューター自体を意味する言葉としても使われるため、転じてゲームにおいては対戦型ゲームにおける対コンピュータ戦、コンピュータの操るキャラクターを指す言葉としても使われる。「対CPU戦」や「味方CPUの動き」などといった使われ方が一般的。
対戦ゲームのCPUの動きというのは、開発者のさじ加減一つで難易度が大きく変わる。昔は動きが単純だったり、突飛な動きをすることなどもあったが、最近は人間と比べて遜色無いほど「自己を持った」動きをするようになってきた。

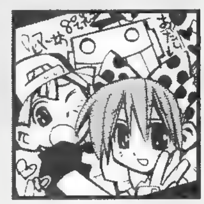
▼な行▲

ノート【のーと】Communication Note
□プレイヤー
ゲームセンター内に、プレイヤー同士や店員との交流のために設置されているコミュニケーションノートのこと。大きなゲームセンター、対戦ゲームやハイスコアなどが盛んな店舗に設置されていることが多い。書かれている内容は様々で、ゲームの攻略からゲームに対する思い、イラストや店員への要望などもあったりする。今はインターネットの掲示板などがあるのが、一昔前は、ノートがプレイヤーを繋ぐ数少ないコミュニケーション手段のひとつであった。

▼は行▲

プリクラ【ぷりくら】Print Club
□プレイヤー
写真を撮り、それをシールにできるアミューズメントマシンの総称。アトラスが発売した「プリント倶楽部」(1995年／アトラス)が語源。発売直後、女子高生を中心に人気が広がり、いまやゲームセンターには欠かせない存在となっている。一般的な認知度も高く、観光名所などに設置された「ご当地プリクラ」なるものまでが存在している。最近は技術向上が著しく、普通の写真と比べてみても、色合いなどが遜色無いものも多い。





▼ら行▲

レゲー【れげー】Rare game
□プレイヤー
レア(まれな)ゲームとレトロ(懐古趣味な)ゲームの両方の意味を持ち、一昔前の数少ないゲームの総称となったもの。本誌においては「～＝レアなゲーム」と取り、古いゲームは「オールドゲーム」と表記している。ゲームセンターでも古いゲームを集め、「レゲーコーナー」と名付けている店舗も少なくない。

▼わ行▲

1P【わんぴー】Player One
□プレイヤー
二人以上で遊ぶことが可能なゲームで、何人でプレイするのか、自分のコンパネは何番なのかなどを表す言葉。「1Pプレイ」といえば一人用を遊ぶことか一人目に遊ぶことを示し、「1P側、2P側」といえば、どのコンパネを使用するかを示すことになる。点数表示の横に付いているものも、同じ意味を持っている。

次号予告&質問・お便り募集
次号以降掲載予定のキーワードは「GGX」、「キャリバー」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中(採用者にQUOカードをプレゼント)。アンケートのスミでもよいので、ドシドシと送って下さいネ～！
宛先は、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。メールはscript@arcadiamagazine.comまで

ザ・編集部スラング
禁止令【きんしれい】
SUPRESSION
編集部において、面白すぎて仕事の障害になるため、特定のゲームのプレイを禁止されること。例>マジン、「バーチャ」禁止！

言霊Q&Aコーナー
即決！一問一答両断！

Q・ゲームでボタンを連打する時、連射方法が色々あるって聞いたけど、どんなのがあるの？（神奈川県 しゅがーたん君）

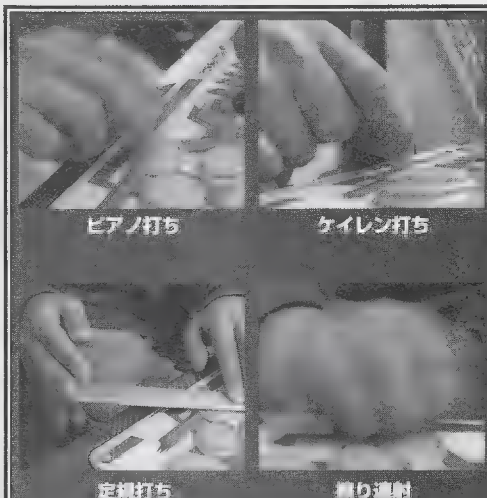
A 今では連射装置や、ゲーム自体に連射機能が付いたものが多いので、己の肉体を使って連射する姿も見なくなってしまった。その昔あった連射方法を、さらりと解説してみよう。

●ケイレン打ち
肘から先を硬直させ、指先だけに力を込めることでケイレンのような動きをさせることができる。その振動を使った連射方法が、ケイレン打ちだ。某名人はこの連射方法を使い、スイカを割った（マジ？）。

●ピアノ打ち
二本の指を交互に動かし、絶え間なくボタンを押し続ける連射方法。ケイレン打ちに比べ体力消耗は少ないが、連射速度は若干劣る。

●擦り連射
ボタンにそろえた指の爪の先を押し当て、その手を左右へ素早く振って動かす。指の凹凸が高速でボタンに触れるため、驚異的な連射が可能。昔はガチャガチャのプラスチックの殻を利用する方法もあった。しかし、この方法はコンパネを痛めるので、ゲームセンターにおいては禁じ手となりつつある。さらに、今のゲームのボタンは背が高く作られており、擦って連射するのはのは困難になっている。

●定規打ち
ボタンがテコの支点になるような感じで鉄定規をボタンに掛かるように置き、作用点を片方の手でしっかり押さえ、コンパネからはみ出した力点部分を指で上下に弾く。するとその反動は定規を伝わり、ボタンを連打することになるのだ。もちろん両手を使うので、レバー操作は不可能。「ハイパーオリンピック」などで使われた方法だ。これもコンパネを痛める原因となるので、禁じ手といえよう。



遊技語録 薦め 記号表記の種類と意味：(同)……同義語を表します。／(類)……類義語を表します。／(対)……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

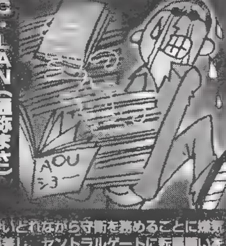
猛者通信ぽペン

発行　2002年5月1日
第26号
シ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康）
イラスト：天野シロ

気付くとも[illegible]の季節ゆえ、ぶらりせっちゃけ旅気分と洒落込みたいところだが、[illegible]どころか花見にすら行けない我らのスレイブぶりを、それ見たことかと[illegible]りする[illegible]のこの日か[illegible]

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）



[illegible]いとれながら守衛を務めることに嫌気が差し、セントラルゲートに転属願いを出したひなたぼっこ朴念仁。一昨日、[illegible]さんとの巡り会いを無事果たした。

田渕健康（通称ケソ）



ポツダム宣言の折、闇米で成り上がったオランダ坂のケルベロスBOY。[illegible]を見事歌い上げたはいいが、声を枯らしてネギを首に巻く毎日。

[illegible]ひで（通称ひで）



[illegible]麻呂、で〜ひ〜などの異称で親しまれるebIお抱えのエクスキューショナー。獄門島では清掃のアルバイトに精を出しデザインセンスを磨いた。

ゲセっ子倶楽部

働け！おいらバンプレアルバイト

いつもなら、この季節はAOUレポーテルをお送りする我らであるが、今回は趣向を変えつつAOUに参加してみたのだがどうだろうかチミ。

日とニンジャ
～ダップセ諸兄に告ぐ～

2月23日、幕張メッセにてAOUショーが開催されるが、キミタチは開場前の早朝に、バンプレブース前に来るように（要約）。

ケソ　……なんていう貼り紙が、家の扉に貼り付けてあったんですが（本当）、これはいかがしたもんですかね？

まさ　我の家の扉にも貼ってあったさな。こういう傍若無人な貼り紙は、無視ぅに限るねスパ～（鼻から煙）。

ケソ　ナールM。じゃあ、AOUショーにはいつも通りの時間に行くということで。

まさ　ムス。

ケソ　……というやりとりがあったのですよ。

ひで　それのどこが遅刻の理由になってんだよ！

まさ　まぁまぁ抑えて。あんな怪文書が家の前に貼られていた日にゃあ、誰だってち○こ縮み上がって慎重になりますわい。

ひで　前日にも、バンプレブースで猛者の取材やるからって言ってたじゃん！

ケソ　ともかく、無事こうして面子がそろったことだし、早速取材を始めようZO！……っていうか、今日は何をやるんですか先生？

ひで　君ら、正月にやったドラバスのボードゲーム大会の事を忘れてないかね。

まさ　ムス。愉快で楽しい、まさにゲームはナ～ムコ～といった一品だったアレかね。

ひで　まさにそのたうりです。で、ドベになった者にはペナルティを課すと言っていた、俺の言葉も覚えてますか？

まさ　そういえば、そんな言葉があったような気がしないでも、あ、ねい。

ひで　ということで、ダップセの二人には今日一日、AOUショーのバンプレブースで働いてもらいます。無論、ただ働きです。

ケソ　ウェウェウェイツ！　僕は大会で栄誉ある一位を獲得したんですがね!?

ひで　連帯責任ということで。

ケソ　ナンタルチア！　そんな横暴な要求、飲めるかってん……おわぁ！

ピシィ！（鞭のSE）

まさ　な、なんじゃー!?　このウィグル獄長もかくやといわんばかりの激鞭は!?

謎の人　オホホホ！　お前たちがダップセかい？　今日はバンプレブースにて、馬車馬のごとく働いてもらうわよ!!

ケソ　なんスか、この女王様ライクな御仁は!?

ひで　この方はバンプレ広報担当の小林様（天敵）だ。今日は小林様が、貴様らにバンプレ魂をたたき込んでくれるらしい。

小林様　オーッホホホホ！　よくってよ！

ひで　じゃ、小林様、この二人は預けますので、好き勝手にこき使ってつかあさい（そのままガンダムライドの方に逃げるひで）。

ダップセ　ひどい竜。



バンプレユニフォームに身を包むダップセ軍団。まさに「アイラブ遊モア」といった風情である。

その名はラブ・サバイバー

ケソ　取りあえず、バンプレユニフォームのツナギに着替えてみましたが……。

まさ　ムス。見るからにバンプレ戦士という感じになった我らかな。

ケソ　ボカァ、てっきりグルミソの中に入れられると思ったんですが。ていうか、会場を歩いてたチョッパーぬいぐるみの中に入りたいですёヨ！

まさ　あの中に入るには、それ相応の訓練と、キャラクターイメージを崩さない動きの練習が必要となるらしいさね。

ケソ　なるほど。そんじょそこらの子ゼルが入れる代物じゃねえってことですね。

小林様　おまえたち、何を無駄口たたいてるの!?　まずは受付でチラシの整理よ！

ダップセ　Яヤー！

（チラシ整理中）

ケソ　……なんか、取材ということで少しは遠慮してくれるかと思いましたが、容赦なく問答無用でこき使われてますね、我ら。

まさ　もはや、ここは幕張メッセではなく、カサンドラ監獄のような気がしてきたな。

ケソ　胸に七つの傷を持つ漢が、早く助けに来てくれないですかね。

小林様　お前たち！　口じゃなくて手を動かすのよ！

ピシィィ（↑SE）

ダップセ　はうあ！

たまたまブース前を通り掛かったキャサ夫　ん？　何やってんの？

ケソ　あれ、キャサリン知らないの？　実は俺ら、バンプレに就職したんだ。

キャサ夫　うっそ！　マジで!?（信じやすいキャサリン）

まさ　うそじゃよ、フェフェフェ。今日は猛者の罰ゲームでバンプレブースで働いているっぺれ～。

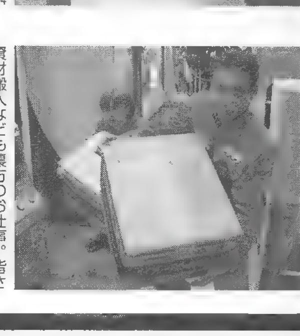
キャサ夫　なーんだ。ビビらせんなよー。

小林様　コラ、お前たち！　無駄口は死に繋がるって、何度言ったら分かるんだい!?

ダップセ　ヤ、Яヤー。



受付にて労働に励む戦士たち。一瞬でも気を抜くと、女王の鉄拳が飛んでくるのDA！



資材搬入なども裏方のお仕事。皆さまの喜ぶ顔を見たいがため、戦士たちは戦うのだ。

「奴隷らしく」でいこう

小林様　では次！　会場に来場されているお客さまに、我がバンプレストの素晴らしき商品をご紹介するのよ！

ダップセ　了解であります。

小林様　まずはこの新作プライズマシンをアピールしなさいな。

ケソ　やったらぁ。おい、そ

猛者語録　記事中で猛者ッ子が紹介しているのは、この春、バンプレスト一押しのプライズマシン「トレジャースコップ」です。アームに付いたスコップで景品をすくい上げる、ごっそり感が何ともいえませんが、編集ひでは果敢なアタックもむなしく、ボウズでした。さらに、本当の小林様は、よく気の利く優しい良い子ちゃんですが、そんなフォロー、焼け石にウォーターでしょう。



新型プライズマッスィ〜ンの説明をするマサール男爵。軽快な営業トーク!に、お客さまもご満悦。

この子ゼル、ちょっと顔貸せや……っておわぁ!

ピシィィッ!(←SE)

小林様 このスットコ! 何てぇ失礼な勧誘してくれてるんだい!?

ケソ うう……この海は……地獄だ……。

まさ ワシにまかせぇぇい(擦)。どうですか社長、我が社が誇るこの最新鋭プライズマシンの強烈かつダイナミックなアトラクトっぷりは。これ一台店に入れるだけで、地域のマネーバランスは大きく変動すること請け合いです。21世紀はプライズの時代——ネクストグルーヴに乗り遅れないためにも、ぜひとも弊社のプライズマシンの導入を視野に入れて、今後のビジネスプランをご検討下さい。

小林様 ……ちょっと過大公告のような気もするけど、まあ良しとしようかね。

まさ ウィ、メルシー。

小林様 では次は……おや、奴隷2号(ケソ)はどこへ行ったんだい?

ショーウィンドーに張り付いている奴隷2号 やべえ〜。龍騎プライズがてんこ盛りDA! こ、こいつは鼻息スピルスもんだぜぇ〜。

小林様 貴様、なにサボってるのさ!?

ケソ ノ、ノォサー! 小生は、弊社の商品の素晴らしさを再確認していたところであります! サー!

小林様 ……。

ケソ できれば、ハリケンジャーの七海つんのぬいぐるみも出してくれると、小生嬉しいであります、サー!

小林様 ケソのくせに意見するんじゃないよ!

ケソ あ……ぐはぁ!



ケソ ま、まさ……少し休みましょう。っていうか、ぽっくん命の危険すら感じてきたんですけど。



ボールハウスのホコホコっぷりを確認するダップセたち。決して遊んでいるわけではない。ホントよ。



ショー会場でプライズを切らす事は、死を意味する。常に商品を補充するのも戦士の大事な勤めだ。

まさ ムス。ショーのたびに斯様な重労働を重ねているとは……バンプレの社員は、なんとも剛の者ぞろいよな。

ケソ この疲れっぷりは、決して純粋に労働のせいだけではないと思いますが。

まさ 得体の知れないプレッシャーを掛けられて、毒カウンテルが徐々に溜まりゆく思いさね。

ケソ この上、ヌイグルミの中に入った日にゃあ、大往生確実ですな。いやマジで。

小林様 あ! またサボってる!

ダップセ アヒャア! 見付かってもうた!

小林様 貴様ら、よくお聞き! AOUショーは、今後半年の動向を決める大事な決戦場……ここで手を抜くわけにはいかないのよーッ!

ダップセ ヤ、ヤ!

小林様 それに、こういったAOUショーのような場所は、お客様の顔をより近く見ることができる絶好の機会でもあり、製品の手ごたえを直に感じられる場所——ここで頑張らなくてどこで頑張るって言うの!?



物欲しげにショーウィンドーにへばり付くケソ。6月〜7月は、龍騎とハリケンジャーグッズが熱いという事を覚えておくといいだろう。

ケソ うう……ご高説、心に沁みました。

まさ 命、預けます。

小林様 じゃ、早速これを。

ケソ なんスか、この雑巾?

小林様 これで、ブースに置いてあるすべてのマシンを拭いてきて。10分以内に。

ダップセ むごい竜。

(時は流れて閉館時間)

のそのそとやって来たひで どう? 生きてる?

ケソ ……死ぬ竜。

まさ ケツの毛まで抜かれて鼻血も出ねえって感じさな。





サボゥルなダップセに鉄拳制裁が下る! バンプレ戦士に休息は許されないのだ。



悪魔超人の横行を危惧し、会場の見回りをする万太郎。……と思いきや、新作のプライズマシーンで楽しげに遊んでおられた。

ひで でも、これでチミらも出展社の苦労の一端を垣間見ることができたじゃろう。メーカーの皆さんの血のにじむ努力が、AOUショーを支えているんだよ、うん。

まさ 実感、あそれ、したさなあ。

ケソ ミートゥー。

まさ 我々マスコミは出展された商品ばかりに目が行くきらいがあるが、ショーを支えているメーカーの皆さんの努力や想いも汲み取っていくことも忘れてはならない。今日はそんな思いをひしひしと感じさせてくれた貴重な日々であったと実感するとともに、別にドラバス大会で負けなくても今日の労働は内定してたんではないか、ああ〜ん? との疑念を、ひでに向けてみる我さなあ。



展示されたエレメカをピカピカに磨き上げるのも大事な仕事。指紋一つで首が飛ぶ、恐ろしい世界なんだぞ。

小林様 そこ、何やってんの! まだ撤去作業が残ってんだよ!

ダップセ イ、イエッサー!

ひで んじゃ、俺は先に帰るから。後はよろしこ。

ケソ おいおい、ボクら置き去りかよ!

ひで ……生きろ! ダッ(←脱兎SE)

まさ しょーがないので、最後までキリキリと働くっぺれ〜。

小林様 そう、働くのよ! バンプレの御旗の元に。

ケソ ちょほほほ。ジ!

まさ ダップセ!

(つづく)

激烈鮮血新連載 マシンナナNOW!!

NOWネタって用意するの難しいっスよ。つーか、NOWネタを考えるって行為そのものがヤバイっスよ(本人談)。

INFORMATION いい加減ブチケンには、相棒の名前は「C.LAN」ではなく「C・LAN」であるという事に気付いていてほしいと切に願うジ☆ダップセに、コーナーの感想やチャレンジさせたいこと、有益なるゲム関連情報などを送って下さい。郵便ならアルカディア編集部「猛者通信」係、もしくはメールで **mosa@arcadiamagazine.com** までよろしく!

アルカデ チャット倶楽部

●11th meeting●

AOUエキスポを振り返って



サユキ
12月15日生(射手座)A型　山形県出身
『KOF』『GGX』といった2D格闘を中心に、『はじめの一歩』など何でもプレイする。初登場ながら過激発言も。



あやか
2月17日生(水瓶座)A型　香川県出身
好きなゲームは『DDR』に『ヴァンパイア』。AOUでは真っ先に『WCCF』列に並ぶあたり、ただ者ではないだろう。



ゆきな
4月3日生(牡羊座)A型　東京都出身
格ゲーと渋キャラ(オヤジ)をこよなく愛する。『GGXX』では、やはりスレイヤーが気になっている模様だ。



茜(あかね)
3月20日生（魚座）O型　埼玉県出身
『ビーマニ』『マヴカプ2』大好きっ娘。AOU出展作の中では「ドッグステーション」のわんこにラブラブらしい。

AOUエキスポ、気になったゲームは?

ゆきな　サユキちゃんは初めてのショーだったけど、今回のAOUエキスポはどうだった?

あやか　いい振り、お姉さん(笑)。

サユキ　人が混んでいたね～。特に『GGXX』。

茜　それとコナミ。

あやか　固定のファンが付いたゲームがあるブースは混みますよね、やっぱり。

ゆきな　それにしても、『GGXX』の人気はスゴかった!

茜　相変わらず、絵がすごくキレイだった。新キャラも良かったねえ。ブリジットはなんであああいう喋り方なんだろ?　「オヒトツイカガー?　オヒトツイカガー?」って。

ゆきな　ザッパはキショかった～。「エクソシスト」みたいだった。

あやか　面白いぐらいキショかったですね。動きもキモかった～。

ゆきな　スレイヤーはヤバイ。かっこいいよ～。

茜　イノがいいよ～。脱ぐからね。

あやか　オッパイ出してましたね～。

サユキ　**横チチ**というか。

ゆきな　初登場で今の発言は太字になるね(笑)。

サユキ　(困)。せ、背中から見えてたから……。

ゆきな　でも、より見やすい巨大なモニターを置くとか、もう少し配慮してほしかったな～。

あやか　もっと派手にやってもよかったですよね。ほかにはどのタイトルが良かったですか?

茜　犬だよね!

サユキ　うん、『ドッグステーション』は良かった。

あやか　かわいかったですね～。

茜　子犬がグングン大きくなって、かわいかったあ～っ!　女の子からすれば、タイピングゲームって接しやすいし、人気が出るんじゃないかな。子犬がかわいいし。

ゆきな　そうだね。あとは『ガンダム』と『ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス』、『頭文字D』が面白そうだった。

茜　でも『頭文字D』は車好きじゃないと分からないかもね。

ゆきな　そうなんだよね～。車のメーカーを見てもイマイチどれを使っていいか分かんない。

茜　走りゃあいいよ(笑)。『ソウルキャリバーII』は誰がプレイしたんだっけ?

サユキ　やってみたけど、あんまり前作と変わらない感じだった。動きとかタイミングもそのまんま。

ゆきな　剣がぶつかり合ったときに火花が出なかったのが寂しいな～。これから入るのかな?

茜　サッカーは?

あやか　あ、『ワールドクラブ チャンピオン フットボール』ですか?　試合が始まると面白いですね。普通のトレカなのに、ゲームに認識されるのが感動的でした。

ゆきな　今回は着ぐるみがいっぱい居たのが良かったよね。

サユキ　良かったね～。ポストペットのモモちゃんは丁寧な作りだった。

あやか　キレイに出来てましたよね。隣のロボットは壊れそうだったのに(笑)。

茜　今回のAOUは「これが見たい」っていう、お目当てのゲームに集中していた人が多かったんじゃないかな。そこから一日中動かない、みたいな。『GGXX』しかり。

あやか　コナミファンもしかりですよね。あと、セガと任天堂とナムコの「トライフォース」ってハードも、もっともっとゲーム画面を見せてほしかったですね。スゴイことなのに、ちょっと残念でした。



イチオシゲームを探る

茜　じゃあ、今回のそれぞれのオススメタイトルを挙げてみよっか?

ゆきな　『GGXX』しか思い浮かばないな～。

茜　自分で作るのが好きなら『ワールドクラブ チャンピオン フットボール』がいいかもね。

あやか　大人の男の人向けって感じですよね。

茜　サユキちゃんはどれがイチオシ?

サユキ　一番違和感なく遊べたのは『ソウルキャリバーII』かな。

新メンバーを加えて進化するチャット倶楽部!

茜　じゃあ、最後に新メンバーのサユキちゃんを迎えて、意気込みを述べてみようよ。

あやか　和気藹々と、いざこざもなく……。

ゆきな　いざこざあったの?

茜　ないない(笑)。

ゆきな　でも、家族が増えていくみたいでいいよね。

茜　じゃあ、締めにサユキちゃんから一言、どうぞ。

サユキ　これから、よろしくお願いします!

ILLUSTRATED BY　なりたゆみ

おたよりでチャット倶楽部に参加してみませんか?

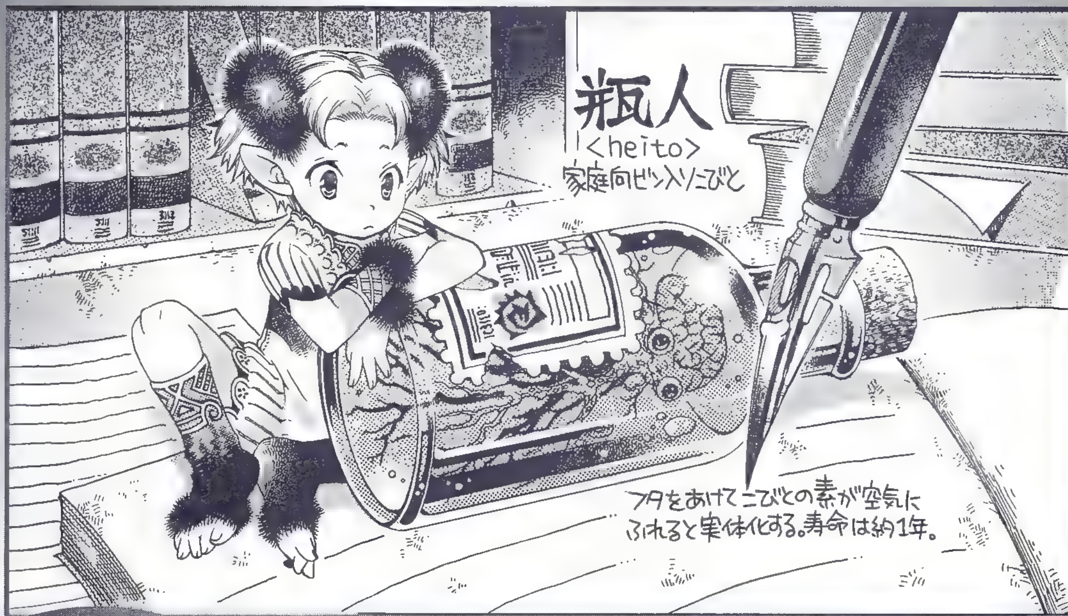
女性読者の皆さんも、おたよりでこのページに参加してみませんか。最近発売されたアーケードゲーム評でもいいですし、取り上げてほしい作品やテーマ、そのほかご質問・ご相談など、随時受け付けております。お名前(ペンネーム)・年齢もお書き添えの上、こちらの宛先までお送り下さい。

Eメール　chatclub@arcadiamagazine.com
郵便　〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。

大空とわ

はじめまして。春になると、いつも以上に眠くなるので、もっと暑い日が続くようにと願うこのごろです。最近はトレカなどにちょこちょこ描かせていただいてますが、今年はマンガにも積極的に挑戦していきたいなーと思ってます。ネタ作りにも苦労するので、もっと頭をやわらかくしたいなァ。



ホームページ「猫熊図書」
アドレス：http://www.interq.or.jp/devil/towa/

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「こびと」

このコーナーは、一つのテーマを元に二人の作家さんそれぞれにキャラクターを制作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援・連絡は編集部まで。

ホームページ「CITE-0」
アドレス：http://home.att.ne.jp/green/hishiwo/

ひしを

どうも、お邪魔してます。ひしをと申します。普段はゲーム会社でポリゴン職人の見習いをしています。先日大きな仕事が一つ終わって連休を頂けたので大阪に遊びに行ってきました。USJとか海遊館を見て来ました！　これからまた引越ししたり、次の仕事のために新しいツールを覚えたりと忙しくなりそうです。

トレジャーハンターの小人

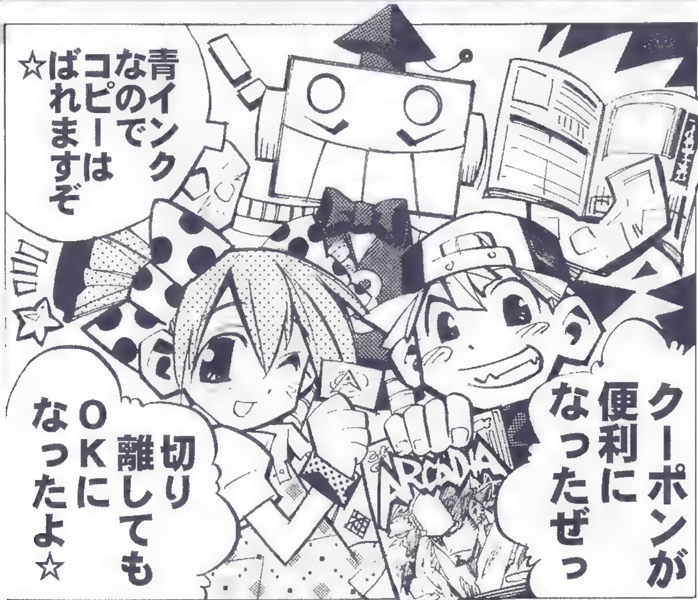
絵画や書籍に潜って、そこに描かれた財宝を盗み出す能力を持っている。



次号予告　次号、すまき俊悟先生＆いづなよしつね先生登場！　テーマは「ヨロイ」

使って遊べる!! アルカディアクーポンチケット

～クーポン切り離しスタート!!～



イラスト：今井神

クーポン1周年記念！ ついに切り離し解禁！

アルカディアクーポンがスタートして、早1年が経過しました。2001年6月号の10店舗からなんと全国110店まで規模が拡大しました。ひとえにクーポンを使ってくれている読者の皆さん、加盟店の皆さんのおかげです。ありがとうございます。というわけで、ついにクーポン切り離し制度スタートです!!　1年間本誌を持ち歩いてくれたみんな、本当にありがとう。今月からはクーポンだけを切り離してお手軽になるよ。本誌を持っていくのが面倒だと思っていたみんな、今月からはいつでも使えるようにサイフの中にクーポンを入れておこうな！

アルカディアクーポンニュース

●今月の新店舗！
①プレイランド カケオ（富山県）　②ゲーム塾AGC（愛知県）　③ゲームコンドル駒形本店（静岡県）　④エスペランサ高崎（群馬県）　みんなよろしく！

●残念なお知らせ
下のクーポン加盟店リストが毎月増えていく一方で、ある日突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店舗を確認してから出かけて下さい。

●幸運なお知らせ
福岡県「トンボグループ」店舗でクーポンを使ってるみんな、今月からクーポン1回使用するごとに、メダルサービスが30枚から**50枚**になったぞ！

●店舗ルール改正！
今月から「ゲームファンタジア」のクーポンルールが変更になりました。注意して下さいね！
変更前：メダルゲームコーナーのみ使用可。クーポン１回につきメダル50枚のサービス
変更後：メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1000円分をお求めの方に限り、クーポン１回につき、さらに1000円分のメダルをサービス（メダルお求めの前にチケットを提示、もしくは、借りる前に変更をお願いします

みんなの意見を！ 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

加盟店募集中！ クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

■郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　(株)エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
■FAX 03-5433-7212 ■E-Mail location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

長野県	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1階 ☎ 0267-25-0313
	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720 ☎ 026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115 ☎ 0263-73 6767
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20 ☎ 058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7 ☎ 0577-35-5077
静岡県	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33 ☎ 054-253-0161
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2　静活ボウリングビル1階 ☎ 054-252-3591
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20 ☎ 054-284-0099
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 地下1階 ☎ 0559-62-5903
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956 ☎ 053 442 /235
	the3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146 ☎ 0548-22-7660
	ALADDIN（アラジン）	富士市永田町2-99 ☎ 0545-57-7777
	セガワールド藤枝駅南	藤枝市田沼-17-31 ☎ 054-636-4416
	GAME USA	焼津市石津港町2-4 ☎ 054-624-5237
愛知県	ゲーム塾AGC	一宮市宮地1-14-8 ☎ 0586-43-8138
	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30 ☎ 0586-23-5125
	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4 ☎ 0564-58-8986
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83 ☎ 0566-25-5001
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1 ☎ 0565-26-6777
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5 ☎ 052-222-3920
	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町 1-19-2 ☎ 052-323-0121
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン2階 ☎ 0598-21-1211
	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎ 0593-32-9988
京都府	京都ジョイポリス	京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10階 ☎ 075-365-8778
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3 ☎ 0726-23-7161
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21 ☎ 0726-43-4444
	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5 ☎ 06-6775-6051
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1・2階 ☎ 06-6645-7692
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2 1 31 キラクビル1階 ☎ 0722-23-9915
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9 ☎ 06-6317-0433
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2 ☎ 06 6389-8072
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3 ☎ 06-6387-4396
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11 ☎ 06-6994-7476
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴/緒町5-4-5 高架下404～407 ☎ 078-271-0335
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211 ☎ 0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1 ☎ 086-232-8790
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23 ☎ 0829-34-3311
	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8 ☎ 082-814-6116
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1階 ☎ 082-921-8576
	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1階 ☎ 082-222-8072
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2横井ビル1階 ☎ 087-868-6007
	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535 ☎ 087-866-9526
愛媛県	ワンダー松山	松山市平田町81 ☎ 089-978-2170
福岡県	MAHODO（マホードー）	北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎ 093-695-0632
	アカトンボ産大前店※3	福岡市東区松香台2-2-2 ☎ 092-662-8705
	アカトンボ西新店※3	福岡市早良区西新4-7-7 ☎ 092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店※3	福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎ 092-682-0555
	トンボ大橋駅前店※3	福岡市南区大橋1-9-1 ☎ 092-553-1081
	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8 ☎ 092-861-4856
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街エル・アスカビル2階 ☎ 0955-23-2895
	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9 ☎ 0952-25-4448
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1 ☎ 096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2 ☎ 097-523-5060
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4 ☎ 0985-26-7589

※3**トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1回につきメダル50枚サービスとなります。



取り扱い三つの注意!!

- クーポンを切り離して使用して下さい
- コピーしたクーポンは無効になります
- アルカディアを切り離したくないという人は、今まで通り、本誌を持参しても使用可能です

新クーポン使用上の注意点

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらって下さい
- 「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承下さい
- 裏面に厚紙を貼るなどの加工をすると無効になります。破れた場合は無色テープなどで補強して下さい

アルカディアクーポンを使ってみよう!

ステップ1 アルカディア誌面で加盟店を確認

ステップ2 クーポンの有効期限を確認

ステップ3 クーポン持ってゲーセンに

ステップ4 クーポンにスタンプを押してもらおう

ステップ5 これだけで1ゲームプレイできるぞ!

〔注意事項〕

アルカディアクーポンは、"ゲームセンターからアルカディア読者のみなさんへのサービス"です。ゲームセンターに迷惑をかけないように忙しい時間帯の使用は控えましょう。

キミんちの近くにあるのはこんな店！ Vol.3

ゲームセンター名（都道府県）
①クーポン対応ゲーム
②営業時間
③アクセス方法
④スタッフよりひとこと
※これはクーポンではありません。

チャレンジャー追手門店（大阪）
①全機種対応!! どれでも使用できます
②平日9:00～21:00 土日祝9:00～20:00
③阪急バス「追手門学院前」徒歩30秒！ ちょっと見付けにくい場所にあるけど探してね。
④「KOF2001」の強者求ム！ 家庭的なゲームセンターです。ぜひ遊びに来て下さいね！

ゲームランド おにごっこ（三重）
①ビデオゲーム1プレイ50円、クーポン1回。音ゲー1プレイ100円、クーポン2回です。
②10:00～22:00
③松阪駅より徒歩3分、ベルタウン2F
④明るくて活気のあるゲームセンターです！ ぜひクーポンを利用して下さいネ!!

タカラ島 古町店（新潟）
①ビデオゲーム、プライズ、音ゲーが遊べます。一部サービス対象外もあります。
②12:00～24:00 年中無休
③新潟駅より古町方面行バス、古町交差点から徒歩5分。
④『BMⅡDX』と『ポップン』が人気です！ 終日『パラパラパラダイス』が無料で遊べます。ギャラリー作れる強者来てね！

セガ・デポルテ（愛知）
①店内すべてのゲームに対応！ クーポン1回100円分
②10:00～24:00（年中無休）
③名古屋市営地下鉄・伏見駅7番出口より徒歩3分、ハードロックカフェの下
④『VF4』8台が絶賛稼働中！ 名古屋でトップクラスの盛り上がりです！

ハイテクセガ金山（愛知）
①ビデオゲーム 100円1プレイです（対象外機有り）。
②月～木10:00～23:30、金～日・休日前は～24:00
③金山総合駅より、徒歩3分、大津通り金山橋上プロミス看板目印
④『VF4』11台、毎月各種ゲーム大会開催!!

ハイテクセガ柏（千葉）
①プリクラ以外なら何でも使用OKです。ただし1回100円以内のゲームに限ります。
②10:00～22:00（店休日あり）
③JR柏駅東口より徒歩1分。丸井ビル地下1階
④柏駅前唯一の『バーチャロンフォース』設置しております！ ぜひご来店下さいませ。

ゲーム塾AGC（愛知）
①ビデオゲーム、プライズマシン、すべてのゲームOK!!
②11:00～24:00、土日祝10:00～24:00
③名鉄妙興寺駅より西へ徒歩5分
④一宮でも有数の「VF4」強豪店です。毎月2回の昇段試験と大会を開催。2Dも強者ぞろいです。ぜひお越し下さい。

プラネットギオ・とかげ（東京）
①スタンプ1つ100円相当ですので、ゲームによっては2クレジット入るかも!? プライズは無理龍。
②10:00～25:00 開いてないときはスタッフ遅刻
③JR荻窪駅南口から徒歩128歩。線路沿いにあるので電車から肉眼で捕捉できるにょ
④「キャリバー」「GGX」は地域最強レベル。日本一のまたーりゲーセンを目指しています。キミも（つづく）

●アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目 ☎ 0166-24-5077
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目タニイビル1階 ☎ 0157-26-4485
	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1階 ☎ 011-736-6166
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7 ☎ 011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4-2-39 ☎ 011-757-8540
青森	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内 ☎ 0178-24-9911
岩手	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11 ☎ 019-623-2562
宮城	ナムコ プリッズ スクラム店	仙台市泉区松森字後田45-1 スクラム泉店内 ☎ 022-772-4066
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル地下1階 ☎ 022-267-1834
秋田	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5 ☎ 018-837-5041
茨城	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11 ☎ 029-274-4124
	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10 ☎ 029-221-1001
群馬	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1 ☎ 0270-32-9775
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187 ☎ 0279-23-3810
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1 ☎ 027-364-8183
	チルコポルト前橋店	前橋市国領町2-200-6 ☎ 027 237-4234
埼玉	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル地下1階 ☎ 048-269-8119
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12 ☎ 048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内 ☎ 048-837-8021
千葉	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル地下1階 ☎ 04-7144-5597
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階 ☎ 04-7163-9844
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1 ☎ 047 475-8918
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1 ☎ 047-425-6393
東京	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1階 ☎ 03 3558-9766
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5 ☎ 03-3675-8737
	プレイランドチェリー一橋学園店	小平市学園西町2-13-1 ☎ 042 344-7741
	アムネット五反田店※1	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル ☎ 03 3495-2183
	ゲームファンタジア 渋谷店※2	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1～4階 ☎ 03-3496-5856
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎ 03-3409-4737
	ゲームファンタジア ミラノ店※2	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3階 ☎ 03 3200-0884
	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビル1階 ☎ 03-5397-9551
	プラネットギオ（とかげ）	杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1階 ☎ 03-3220-3402
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2階 ☎ 042 529 7837
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9 ☎ 03-5256-8123
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10 ☎ 03-5295-2345
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4 ☎ 03-3982-1817
	ゲームファンタジア サンシャイン店※2	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3階 ☎ 03-3971-9601
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1 ☎ 03-3981-6906
	ゲームファンタジア八王子店※2	八王子市東町11 3 シグマゲームファンタジアビル地下1～4階 ☎ 0426 48-1288
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル地下1階 ☎ 042-710-0508
神奈川	MUTHOS（ムトス） 綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15 ☎ 046-770-9178
	MUTHOS（ムトス） 相模原店	相模原市中央2-1-5 ☎ 042-776-5001
	MUTHOS（ムトス） イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2 ☎ 046-257 2413
	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1 ☎ 045 365-1103
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル ☎ 045-313-6435
新潟県	ハロータイトー柏崎店	柏崎市東本町 1 16-3 フォンジェ2階 ☎ 0257-20-0054
	チルコポルト上越店	上越市下門前薬島810-1 ☎ 0255-45-2608
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1 ☎ 025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1階 ☎ 025-224-4838
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6階 ☎ 025 240-2318
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1階 ☎ 025-222-5375
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内 ☎ 0254-26-7877
富山県	ゲームインさんしょう 新庄店	富山市荒川3-1-6 ☎ 076-421-6533
	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2 ☎ 076-424-7543
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1 ☎ 076-260-3844
長野県	タカラ島伊那店	伊那市白影435-1 ベルシャイン伊那店内 1階 ☎ 0265 76-7712

※1**アムネット五反田店**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1回につきメダル50枚のサービスとなります。
※2**ゲームファンタジア**はメダルコーナーのみ使用可。メダル1000円分をお求めの方に限り、クーポン1回につき、さらに1000円分をサービス。
（メダルお求めの前にチケットを提示、もしくは借りる前に変更をお願いします）

ハイスコア全国集計

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

2002年2月17日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

斑鳩 IKARUGA™

© TREASURE 2001

イージー

順位	スコア	ネーム	店舗
TOP SCORE	29,007,760	E.	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
2	28,752,990	I.H	個人申請ジョイランドタイトー天六店（大阪）
3	28,022,850	AXIOM-H.Y㊏	アババ天神橋店（大阪）

ノーマル

順位	スコア	ネーム	店舗
TOP SCORE	31,437,320	Clover－TAC（ザルーバー3号）	個人申請 西千葉スターダスト（千葉）
2	30,662,380	O.Z	個人申請 アイビス（兵庫）
3	29,719,830	おやじえ～す	ゲームプラザキューティ（大阪）

ハード

順位	スコア	ネーム	店舗
TOP SCORE	30,365,100	GFA－ユセミSWY@カボチャの煮付け♥	グッデイ21（東京）
2	27,245,020	YOS.K	個人申請 ゲームソニックブーム（千葉）
3	22,635,630	YOH@怒蛾変人	個人申請 アミパラ2000（広島）

さらなる進化によりチェインパターン打ち止め目前!?

前回の集計から各部門とも200万～300万点ほどの伸びを見せた2回目の集計。

一カ月の間で進化したチェインパターンがスコアに反映されたといえるだろう。

特に発売当初は誰もが困惑したであろうステージ4『鶚(ミサゴ)』内部も、内周の敵に加えて、外周のザコまで撃ちながらチェイン数を増やしている模様。

また、あらゆる場所で差が付くのが『早回し』での敵出現数の増加だ。特にステージ1全体やステージ5道中の大型敵『長玄坊』などは代表的な早回しポイントだ。

さらに、チェイン以外で特筆すべき稼ぎは何といっても、ステージ5ボスの『田鶻(タゲリ)』第3形態が放つ誘導レーザーをタイムぎりぎりまで吸い取るというもの。タイムボーナスの1秒1万点に対して、1回レーザーを吸い取ることにより加算される点数は1万2千点ほどなので、残り時間1秒まで粘った方が高くなるという訳だ。トッププレイヤー間ではイージー、ノーマルはもちろんのこと、ハードモードでもこの吸い取り稼ぎは必須事項になっており、驚きを隠せない。

各部門の上位プレイヤーの顔ぶれを見てみると、トップが入れ替わったのはノーマル部門のみ。イージー、ハードは前回と同じプレイヤーが勝利している。特に〝激戦区〟であるイージーモードはチェインに換算すれば一桁チェインの僅差で勝敗を決しているという際どさ。次回以降も目が離せないところだ。

ノーマルモードのトップスコアは、あと3万点あればクリア時に次のエクステンドに到達し、残機ボーナス1機分の50万点が加算される直前のもの。既に3200万点は見えていることになる。

なお、ノーマル2位のスコアが『力の解放』ボタンのCボタン無しで出されたものであることを付け加えておく。

そして前回に引き続きハードモードの勢いは止まらない。1ミスクリアでの3000万点突破という凄さ。両属性の撃ち返し弾の中、ノーマルモードに迫る点数効率を維持するという離れ業には脱帽。

パカパカパッション / パカパカパッション2

1,353,300

INDICK－HIE

モンキーハウス本館（福岡）

3,711,750

タコMrドリラーASK氏に捧ぐ!! HAM

グッデイ21（東京）

限界値まであと一つ！

リズムに合わせてボタンをたたき、ぴったりのタイミングだと出る最上の評価パーフェクト。なんと今回偶然にも『パカパカパッション』と『パカパカパッション2』の2作で同時に「全曲通して1チップ以外オールパーフェクト」というミラクルスコアが記録されたのだ。

これ以上求めるのは無茶としか思えないスコアだが、残すところはオールパーフェクトのみ。果たして、オールパーフェクトへの到達ははあるのだろうか？

Dragon Blaze

クエイド

3,963,600

SYO

ゲームインナミキ（東京）

誰もが驚く大更新！

ほかのキャラを引き離し、ここにきて信じられないほどの大幅な更新を見せたクエイド。ノーミス、残ボム9発残しは必須の上、ドラゴンシュートで敵を倒し、金貨アイテムを出現させて稼ぐのが本作のスコア稼ぎだ。

この大幅な更新は、2周目も多くの場面で妥協せず、1周目とほとんど変わらない究極の稼ぎパターンで攻めた集大成といえるだろう。

GUN SURVIVOR® 2 BIOHAZARD® —CODE:Veronica—

537,700

Seize－KKK

個人申請 チルコポルト南津守店（大阪）

全面ノーダメージクリア達成

敵の攻撃を全く受けないでステージクリアすると、ノーダメージボーナスが加算されるのが本作のスコアシステムだ。これを連続して獲得すると1万、3万、5万、7万、9万点と点数が上がっていくため、大きな得点源になる。

このスコアは、なんと全ステージをノーダメージクリアというすばらしいもの。さらにザコの大半をクリティカルで倒してタイム短縮したそうだ。

TETRIS THE ABSOLUTE THE GRAND MASTER 2

デス

5'46"45（レベル999）

萌美の理解に感謝 腰痛M.B

個人申請 アミューズメントエース（千葉）

比類無き下入れを見よ

恐ろしくブロックの落下スピードが速いため、テトリス史上屈指の高難度を誇るデスモード。その速さの中、レバーを下に入れて早くブロックを接着させるのがタイム短縮の鍵になる。

またブロックの配置を最適なものに徹底させる神業がこの驚異的なタイムに繋がる。ちなみにこのプレイでのレベル500突入時のラップタイムは、2分57秒ほどだったそうだ。

ハイスコア全国集計

全国1位スコア

2002年2月17日締切分

ポップンミュージック7	アニメ	385,404	Afro	遊ingポイントセオラ（滋賀）
	ポップス	380,851		
	インスト	373,439		
	セレクション	367,694		
	テクノ	395,387	TART（タルト）	個人申請ゲームUFO町田店（東京）
	アジア	380,102	Afro	遊ingポイントセオラ（滋賀）
	乙女	381,425	MING	釧路スガイ・ゲームプルプル（北海道）
	男	360,411		
お天気ころりん	ひたすら	187,180	KnK㋥	トライアミューズメントタワー（東京）
	ストーリー	163,000	KnK㋩	
式神の城	結城 小夜	5,892,836,790	GFA-ユセミSWY@卵焼き♥	グッデイ21（東京）
	ふみこ・O・V	4,875,494,010	二番の男@粘	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	金 大正	5,335,570,440	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館（福岡）
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX	チーム・ジオン	42,838	『楽』を共にした仲 TOR＆眠人	えの木（高知）
婆裟羅2	明智　光秀	13,437,770（2周目5面）	VTF-いの	トライアミューズメントタワー（東京）
	百地　三太夫	12,375,160（2周目4面）	TEN	GAME'S MiLK（京都）
	武田　信勝	8,140,370（2周目1面）	も、も、もっ申し訳ないっ！	
ビートマニアⅡDX 6thstyle	ハウス	6,320	QED	GAME'S WiLL（京都）
	レジデント	7,892	とく様	ゲームプラザキューティ（大阪）
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 ミリオネアファイティング2001		7,200.314	カオス-エメラルド	個人申請 ゲームセンター塚本キング（大阪）
三國戦紀 武将争覇	ノーマルモード	651,767,200	たまけん	ゲームインナハⅡ
太鼓の達人2		1,626,020	つんく	個人申請 サントロペ池袋店（東京）
中国龍2001		2,896,000（23面）	店員Y-S	えの木（高知）
バーチャファイター4 Ver.B		3' 34"11	CYC/京田ジャッキー無職	レタス702（北海道）
バーチャファイター4 ver.C		4' 01"00	オヒョイ狩り刑事 港署なめんな！！	レタス702（北海道）
鉄拳4	ヴァイオレット	1' 51"65	CYR-TSU SHADOW氏すいません	本郷レジャーパレス（北海道）
	ブライアン・フューリー	1' 44"75	SHADOW	ファンタジーゾーン夢らんど（北海道）
	レイ・ウーロン	2' 12"80	SPD屋水無月本舗（加盟店募集中）	アミューズメントパークNASA（長野）
	風間 仁	1' 13"50	MINA	タイトーインスタジアム（大阪）
	ポール・フェニックス	0' 56"70	こまつゆ親衛隊 NTS㊄	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ボクシングマニア あしたのジョー		16,906,800	Y・S吉田残業	個人申請 アミューズメントゾーン北上店（岩手）
ダンスマニアックス2ndMIX アペンドJパラダイス		38,131,500	神よ二度と目覚めるな NST--永遠	アミューズメントパークNASA（長野）
スターウォーズ：レーサーアーケード	初級	2' 54"665	RRL-渋谷 英毅	個人申請 プレイランドいこい町田店（東京）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
上海 ～三國牌闘儀～	上海改・崑崙	191,293	NST−NST	アミューズメントパークNASA（長野）
	段位認定	0"89	JCB	星狩物語 岸和田店（大阪）
ビートマニア7thMIX	ボーカル	2,005	おはる店長ちくわ♥ 給料上がらねえ！	Jam'S下井草店（東京）
	テクノ	3,461	おはる店長ちくわ♥ 早く広島に行こうよう！	
	スピード	4,123	おはる店長ちくわ♥ 温泉も行く言うたやん！	
	セレクション	2,033	JYO！	ゲームランドおにごっこ（三重）
犬のおさんぽ		657	CGS-D.K	個人申請 ハロータイトー奈良（奈良）
ルパン三世 THE SHOOTING		5,797,510	TYO-チョイ@ゲノム最凶！	個人申請 HEY（東京）
長江	精進編	1,224,000	ERO@孔明たんとの愛の結晶スコア♥	個人申請 ファンタジースペースパティオ（神奈川）
湾岸ミッドナイト	C1内回り	3' 08"748	FRE−06−ZIN	個人申請 アミパラ2000店（広島）
	C1外回り	3' 10"634		
	横羽線上り	3' 36"606	F/A（I♥蛍）	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	横羽線下り	3' 26"650	XRX-大魔王	個人申請 アミパラ2000店（広島）
	湾岸線下り	4' 47"921	GTQ-RLI@XRF	個人申請 プラボ上尾店（埼玉）
ザ・警察官2 全国大追跡スペシャル		7' 23"500	LCB	星狩物語 岸和田店（大阪）
ダイナミックゴルフ		−22	NHK	ゲームインナハⅡ（沖縄）
パワースマッシュ2	ダブルス	13,580,900	JCB	星狩物語 岸和田店（大阪）
シャカっとタンバリン！超パワーアップ チュッ！	マラソン	17,652,720	祝チーム池袋大会優勝 HCM-鎌倉	個人申請 池袋GIGO（東京）
エイリアンフロント		588,000	リベンジ@もうムリぱい	個人申請 スーパーアミューズメントスクエアアルゴ（兵庫）
撃牌砦／雀スペース	雀スペース	18,394,000	フセイン捕獲記念 パズループおじちゃん	個人申請 ナムコ プラボ浦上店（長崎）

ハイスコア講評

今回は**上海～三國牌闘儀～**から。ルールの説明をすると、上海改・崑崙は邪魔な牌を手元にストックできるというモード。そして段位認定は従来の上海ルールで牌一組を取る平均タイムを競うモードになっています。段位認定の1秒切りには驚きですね。

犬のおさんぽは、犬と同じスピードで歩くのが高得点の秘訣。さらに大きな得点源が"マーキングポイント"でこれを逃さず確実に押さえていく必要があります。ちなみに、今回トップは柴犬使用です。

ビートマニア7thMIXはエキスパートのコース別集計開始です。が、パワーコースのみ申請なし。狙い目か？

シャカっとタンバリン！超パワーアップ！チュッ！は今回から隠しコースのマラソンも集計開始。長丁場のコースですが、最もコンボが繋がりやすい"R&B"でスコアが出されています。

太鼓の達人2はルパン→夏祭りの曲順での更新。全繋ぎはもちろんのこと、「良」を多く取って譜面が分かれる地点で"達人"になり、出現チップ数を増やし、コンボボーナスを高くするのが必須。

2週目クリア直前で、厳しい状況になった**婆裟羅2**は連斬り＆総首ボーナスで点数が伸びてきています。このまま終わってしまうのか!? それとも2周クリアは現実のものとなるのか？ 次回の申請に期待しましょう。

ついに、夢ともいえる9京の大台を突破したのが**ギガウ**

君もチャレンジ！
ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名：怒首領蜂　集計部門（キャラ・コースなど）：ストーリーモード
スコア（タイム）：23,646,800
面数：全25面ALL　難易度：工場出荷設定（完全ノーマル）
備考：うさぎ使用　残×5
連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日：2005年　12月　31日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です
道中はすべての面でキリキリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時――約84万
10面クリア時――約1 020万
20面クリア時……約1,750万です。

ゲームセンター
名前 アミューズメント アルカディア
電話 03-5433-71××
住所 東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム（最大20文字）：TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長 鈴木 雅弘 ㊞

← 個人申請ハガキ記入例

ゼロガンナー2	アパッチ	3,616,300	神余響子㊢㊟㊎㊛	ゲームインナミキ（東京）
	コマンチ	3,605,400	ひろせ（「寸止め」は取れました）	
ミスタードリラーグレート	エシプト	2,149,245	やごベケ	個人申請 セブンアイランド（神奈川）
	北極	2,261,985	他画自賛HAM	えの木（高知）
	タイムアタック	34"30	BSX-MUR	個人申請 セブンアイランド（神奈川）
ギガウイング2	リミ	9京0035兆8843億6240万8100	Enabler－T. S	マットマウスパートⅡ（神奈川）
ビートマニアⅡDX 5thstyle	フライハイ	5,410	うにょ（いこいのレモントール）	個人申請 ユーファクトリー豊田店（愛知）
	アウトフェイズ	9,166	ABB	ミルカトル加納店（和歌山）
ドラゴンブレイズ	ソニア	3,604,300	元バカラー	クッデイ21（東京）
餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルフズ	フリーマン	3,832,800	Crocus－KOL	ハイテクセガ盛岡（岩手）
クイズああっ女神さまっ ～闘う翼とともに～		10,516,100	ASG-如月浪人-RIN	ゲームボックスQ₂（愛知）
マイティ！パン	ツアー	9,072,500	真紀子 [illegible]	アババ天神橋店（大阪）
スタントタイフーンプラス	スコアアタック	4,293,410	感謝するテルメ・テルブへ牛タン感謝	本郷レジャーパレス（北海道）
ミスタードリラー2	エジプト	2,168,445	PPP-TKNα黒猫/かなり難産でした/	デイトナⅢ（埼玉）
アクアラッシュ	練習	158.1	NGP-ANP	アベニュー北口店（山梨）
	初級	270.71		
	上級	346.56		
ストライカーズ1999	F/A-18	3,342,000	自分残念なんて帰ります	デイトナⅢ（埼玉）
ビートマニア5thMIX	リズミック	3,161	旧筐体も楽しい♪電脳雑技団YMG-C	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
ストリートファイターEX2	ケン	3,495,800	ザジズゼZONE No433－VAP	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
バトルバクレイド アンリミテッドVer.	上級	122,071,850	皆様に感謝！ZWN－ミミセンISO	デイトナⅢ（埼玉）
ストリートファイターⅢ 3rdstrike	いぶき	10,021,300	伊波健	えの木（高知）
	ネクロ	9,143,800	宗男 [illegible]	アババ天神橋店（大阪）
セガテトリス		22,779,310	J.G.K-ALL㊊	個人申請 ゲームインクー（兵庫）
アームドポリスバトライダーVer.B	上級	29,263,970	マリア投入 LAOS－長田仙人	えの木（高知）
ジョジョの奇妙な冒険	デーボ	4,864,600	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ（東京）
バトルサーキット	イエロービースト	58,962,900	G M.C.DUO㊊	モンキーハウス本館（福岡）
鉄拳3	ニーナ	1'12"58	SPD－水無月愛理 まうらう人	アミューズメントパーク NASA（長野）
キャノンダンサー		6,324,620	F1の竹さんありがとう DEB㊄㊞	本郷レジャーパレス（北海道）
ストライカーズ1945Ⅱ	ライトニング	3,105,000	ボム連マン	個人申請 ゲームイン セブンアイランド（神奈川）
ファイターズヒストリー	マットロック	1,367,300	GYO	遊ingポイントセオラ（滋賀）
コラムスⅡ	面数	46面	NGP－ANP 本気で殺されました	アベニュー北口店（山梨）
ゲイングランド	1P	31,762,165	ハツとアシット命 JAG－ドラ博士H.S	トライアミューズメントタワー（東京）

お詫びと訂正

●3月号に掲載した「どきどきアイドル スターシーカー」【スターシーカーモード】のスコアは虚偽の申請だったため、同ゲーム/部門の最終スコアは【27,670,760 スコアネーム「LOG」トライアミューズメントタワー（東京）】になります。

●4月号に掲載した「湾岸ミッドナイト」の部門名が間違っておりました。【大黒ふ頭】は【湾岸線上り】のことです。【湾岸線上り】を重複して集計していました。

●4月号に掲載した「エイリアンフロント」のスコアネームが間違っておりました。正しくは「リベンジ@運をください」です。

●4月号に掲載した「ビートマニアコンプリートMIX2」【ハードアナザー】のスコアは以前のスコアを更新していませんでした。同ゲーム/部門の最終スコアは2001年2月号に掲載した【4,026　スコアネーム「AGO-9」ゲームプラザキューティ（大阪）】になります。

ハイスコア集計店及びハイスコアラー読者の皆さまににご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

イング2のリミ部門です。ここまでやり続けたT S氏に大きな拍手を！

ミスタードリラーグレートの北極は、前回トップを奪われた「えの木」のHAM氏がキャラをタイゾウに変えてのリベンジに成功！　また、じわじわとタイムが縮むタイムアタックは、フレーム単位のレバー操作が必須。今回もルート5でのタイム更新です。

スターウォーズ：レーサーアーケードは敵にぶつかる場所まで完全にパターン化しているそうです。また、現時点では限界まであと0.1秒というところだそうです

バトルバクレイド アンリミテッドVer.は久しぶりの更新です。このゲームは特定の敵やパーツを一定時間内に連続して壊すことによって、最高64倍にまで得点に倍率がかかる得点システムですが、その倍率を維持するためには自爆→ボンバー→自爆を繰り返す事が必要。これによって1UPアイテムを出して残機を増やすというテクニックが稼ぎに繋がる。しかしボムを利用しての稼ぎ中は自機が長い時間無敵になるため、敵弾に当たり損ねて自爆に失敗することも……。なんとも異色の稼ぎ方法が特徴的です。

同じメーカーの**アームドポリスバトライダーVer.B**も、約1年半ぶりの更新です。使用キャラの内、ストローマンをマリアに変更しての更新。しかし、最終面で砲台を大ボムに変えるのが格段に辛くなったとのことです。

コイン稼ぎがキモの**バトルサーキット**は最高得点キャラだったイエロービーストが、ここにきてまさかの更新。このキャラのスコアは一体どこまで伸びるのでしょうか。さらなる更新を期待します。

2月17日時点

HI-SCORE

ハイスコア全国集計

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。
なお、★に関する特別な集計はありません。

デイトナIII

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	26,805,110	9WP-GFA-QRO@練習中	ALL 1ボスで1ミス 5面4体 残×6 連付
★	ストライカーズ1999 (F/A-18 ホーネット)	3,342,000	自分残念なんで帰ります	ALL ノーミス ノーボム ダブルなし
★	バトルバクレイド アンリミテッドVer.	122,071,850	皆様に感謝！ ZWN-ミミセンISO	ALL 1JP×61 残2連付 れっさー師匠ついにやりました
4	プロギアの嵐 (ミリタント)	63,037,080	ykr-初ALL	ALL 残×0 B×2 1周残×7
5	ドラゴンブレイズ (クエイド)	2,101,600	TOS	2-6 連付

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ルパン三世 THE SHOOTING	2,632,640	EAC-G	10面まで次元使用
2	斑鳩(イージー)	19,743,970	ダメダメMJN-T.Y	ALL 残2
3	斑鳩(ノーマル)	23,271,650	VEG@へボくてスンマソン	ALL 残0 へボ×10
4	撃牌砦/雀スペース (雀スペース)	14,648,000	RAK@取手	ALL トイレが近くてよかった
5	VSスーパーマリオ ブラザーズ	2,622,800	穴ウメです MJN-T.Y	ALL 残14 無限増殖なし

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	28,633,280"	KIN-きんごろ	ALL 残×6 目標達成
2	長江	1,136,500"	超運UMC (字はふなっこ)	ノーヘルプ 全㊙ALL う~んランダム？
3	ASO	4,078,770	PGN-？	ALL クリア
★	ゲイングランド	31,762,165	バツとアシッド命 JAG-ドラ博士 H.S	ALL 3-2 終了時 1035万
5	三輪サンちゃん	6,150,080	"ささやかな傭兵" ゆーいち	ALL

ゲームインみとや三河島店

東京都荒川区西日暮里1-37-17 ☎03-3806-0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,006,200	風来の汚物	ALL
2	ストライカーズ1945 PLUS	1,269,500	バンクバニック師匠	バンケーキ 2-1
3	ダライアス外伝(V')	4,644,250	オニキンX改	ALL 手連
4	ダライアス外伝(X)	4,067,850	子ガニ萌え	ALL 手連
5	ダライアス外伝(Y)	6,442,730	ウ～～ッ、マンボ!!	ALL 手連

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(ふみこ)	3,005,591,290	KOS-㈱	やっと30億&引退 ALL 式神超人
2	式神の城(小夜)	1,878,931,460	KOS-㈱	穴うめ更新 ALL 式神超人
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	582,300	休日返上㈱	適当ラス死亡 サイコチーム
4	マーヴル VS. カプコン 2	701,261,300	なまけ猫	てきとー
5	エイリアンVSプレデター	3,156,000	休日返上㈱	ラスボスで死亡 穴うめ君

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12 ☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(小夜)	4,621,416,930	YPS@帰省中	ALL 10ミス
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	3,045,861	T.Kiz	ALL Cグルーヴ リョウ、ジョー、ルガール
3	ドラゴンブレイズ (ロブ)	1,169,300	Crocus-KOL	2-1
4	ぐわんげ(柊 小雨)	64,445,098	BF-KYT	ALL コンボ 51704
5	ぐわんげ(シシン)	52,179,289	HGA-けゑはち	ALL コンボ 39071

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1 ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	22,931,730"	ヘタレ過ぎです しんのすけ(AUM)	ALL 同付 残×6
2	プロギアの嵐 (ミリタント)	91,715,130"	NSX	2-5
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,189,900	女性ゲーマー差別反対同盟 WIZ	ALL ネスツT K9999+ST3人
4	レイブレーサー (最上級)	9'00"134	SoRA@スコア募集 あと少しで8分台！	ALL T.T. 12周設定
5	レイストーム (R-GRAY1)	15,228,900	RSS 広がれ着弾 ウグゥも目標1600	ALL 残3 5機設定

プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1 ☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス(Yゾーン)	5,448,750	PLAYER	ALL
2	ダライアス(Xゾーン)	5,278,200	PLAYER	ALL
3	ダライアス(Zゾーン)	4,147,110	PLAYER	ALL
4	ダライアス(Wゾーン)	4,147,020	PLAYER	ALL
5	ガンバード2(アイン)	1,603,500	PLAYER	2-2 連付

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	22,106,290	ガレッガの片手間 しんのすけ(AUM)	ALL 連付 残3
2	斑鳩(イージー)	19,433,780	ZOE	ALL 連付 残4
3	式神の城(ふみこ)	3,625,230,440	芝野葉子	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,107,200	女性ゲーマー差別反対会 WIZ	ラスボス
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(ジオン)	21,289	祈祷戦士XYZ	ALL NT/S シャゲル 54機

ガリバー青葉台店&熊谷店&柏店

神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F ☎045-984-2555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 6thスタイル(TRANCE)	7,579	KBYS	ホクスポクス フィジボス！
2	斑鳩(イージー)	20,924,230	CORE	1ミス(0秒死) ALL
3	式神の城(金)	4,553,346,360	CIO-YOSH	時間と金が無いです。
4	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS. ジオン(連邦)	19,841	ライデン	地上・宇宙共にガンダム きつい…
5	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(チーム・連邦)	30,308	ライデン スレッガー	初めて三万取りました。

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	鉄拳4(ヴァイオレット)	1'51"65	CYR-TSL SHADOW氏すいません	ALL 連同付 リー
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	873,000	ZARIA-HMV 龍笛担当。	ALL ネスツチーム
★	スタントタイフーンプラス (スコアアタック)	4,293,410	㊙時代はテルメ・テルブへ 牛タン感謝	ALL MT
★	キャノンダンサー	6,324,620	F1の竹さんありがとう DEB㊄㊎	ALL 連付 ノーボム、ダメージ2回
5	ロボレス2001	9,999,999	OAM-MRX®	R-57で達成 J使用 カンスト

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	26,936,590	OAM-Naoki	ALL 残5
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,170,800	番さん	ALL
3	バーチャファイター4	3'34"11	CYC/京田ジャッキー無職	ver.B ALL ラウ
4	バーチャファイター4	4'01"00	オヒョイ狩り刑事 港署なめんな!!	ver.C ALL レイフェイ
5	鉄拳4(ヴァイオレット)	2'39"95	メキシコリーゼント	ALL 連同付

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目 オークビル2F ☎0166-53-7510

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(チャレンジ)	122,347	いろもの屋	ALL 花京院典明
2	ミスタードリラー グレート(アメリカ)	1,076,660	Sin	ALL タイゾウ
3	ショックトルーパーズ 2ndスカッド(レオン)	9,491,890	堀江由子の弟	ALL 2ミス
4	鉄拳4(ヴァイオレット)	1'57"75	SHADOW	ALL ver.C 同付
★	鉄拳4(ブライアン)	1'44"75	SHADOW	ALL ver.C 同付

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6丁目1-2-2 ☎ 0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	太鼓の達人2 (むずかしいコース)	1,555,820	まっく=ごえ	ALL ルパン(普→道)81万→ラブリーX(普→道)74.5万
2	ポップンミュージック7 (アニメ)	367,803	J.I	ALL
3	ポップンミュージック7 (ポップス)	378,888	KING	ALL
4	ポップンミュージック7 (インスト)	365,451	MING	ALL
5	ポップンミュージック7 (セレクション)	349,423	AGE	ALL

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2丁目6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	25,462,320	Crocus-yfc-dis	ALL 残4 ミス3
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(フリーマン)	3,832,800	Crocus-KOL	ALL 全P 3万落ち CD同付
3	斑鳩(ノーマル)	649,000	みっとくん	ALL (Y.K) カンペ無
4	どきどきアイドルスターシーカー (どきどきアイドルモード)	14,112,020	Y.K	ALL (みっと君とMOTはわんこ決定)
5	エスプレイド (J-B 5th)	31,192,910	KIY	ALL ライフ6-5

ゲー事典
■AGスクエア盛岡店 http://www.agsquare.com/ ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/
■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/ ■ゲームインみとや三河島店 http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レタス702（北海道）**
そろそろ『ブレイカーズリベンジ』大会でも開催しますか……。
by ㊧

●**ハイテクセガ盛岡（岩手県）**
新規スコアラー絶賛募集中。合宿有り、罰ゲーム有り、わんこ有り。『どきどきアイドルスターシーカー』は当店の必修単位です。

●**ゲームセンタードリーム（宮城県）**
スコアを出してくれた方々、どうもありがとうございました。来月も、頑張っていきましょーかぁ。ちなみに、スコアとスコアラーさんも募集中ですよー♪
by 店員108号

●**ロッキーワールド仙台駅前店（宮城県）**
小須田希望。足がトルネード。

●**トライアミューズメントタワー（東京都）**
お借りした『三輪サンちゃん』にてオールクリアが達成されました！　基盤をお貸し下さった石黒様、この場を借りてお礼申しあげます。

●**ゲームインみとや三河島（東京都）**
『ダライアス外伝』をやっていると、心が洗われるようです。ストームコーザーには殺意を覚えましたが。

●**東京レジャーランド小岩店（東京都）**
『VF4 Ver.C』の対戦5台が50円にて稼働中！　ぜひ遊びに来て下さい！

●**グッデイ21（東京都）**
小さいお店なのに遠方からおいでいただくお客様には頭が下がります……。本当にありがとうございます。現在『斑鳩』と『パカパカパッションン』がいい調子です！

●**アミューズメントランドKentagon（東京都）**
『パカパカパッション2』&『パカパカパッションスペシャル』音響強化台で稼働中です。ハイスコアも激募集中なので、近所のパカラーはぜひご来店を！
by ヘボパカ店員K

●**大久保アルファステーション（東京都）**
当店では、毎週2〜4タイトルのゲームの入れ替えを行なっていますが、2月より、ホームページ上にて消えていくタイトルを一週間前より告知を始めました。お気に入りゲームを頑張って守りましょう！

●**GAME-IN ナミキ（東京都）**
往生！　往生！　大往生！　この号に載るころには『怒首領蜂大往生』が入荷して往生往生大往生していますか？　知りません。解説雷電は赤石先銘に斬られます。『ソウルキャリバーII』みたいに？　押忍。
by 2号生筆頭YZS

●**ゲームコスモ町田店（東京都）**
WーZ氏、骨折治ったらまたコスモ来て下さい!!
by 常連一同

●**中野ロイヤル（東京都）**
ロイヤルマッサージ要員登場！（非常勤）スコアアタックに疲れたときはいかが？

●**マットマウスパートII（神奈川県）**
最近、スコアの集まりが悪いです。今回穴埋めだらけだし……。ということで、スコアラーさん随時募集中です。それはそうと、T.Sクン、おめでとう。

●**GAME BOSS（神奈川県）**
『バーチャロンフォース』と『DOCII』が1プレイ100円になりました！　『VF4』の対戦台を近日増台予定です。

ゲームコンドル 駒形本店
静岡県静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アームドポリス バトライダー Ver.B	11,964,770	ポン太〜!!ぢょに丸	ジュウジ×3 ALL スピード強化
2	バトルガレッガ (ボーンナム)	16,299,250	X68-ブタ夫	ABC同時 ALL ダイヤル連付 BH2 166万 第1面15連射
3	斑鳩(ノーマル)	26,998,260	IIZ	ALL ノーマル 残5 5ボス稼ぎ無し
4	レイディアント シルバーガン(ステージ4)	24,317,380	どないやねん ORI-AKA	ALL 4面ルート 5A 1064万
5	バトルガレッガ (ガイン)	18,199,550	元大阪の神、横浜の神に感謝_X68	ABC同時押し ALL

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビルB1&B2　☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	鉄拳4(ポール)	56"70	こまつゆ親衛隊 NTS㊄	ALL 連同付
★	式神の城(ふみこ)	4,875,494,010	二番の男@粘	ALL 2ミス
3	湾岸ミッドナイト (横羽線下り)	3'33"614	F/A(I♡蛍)	S30使用 2:20〜
★	ストリートファイター EX2(ケン)	3,495,800	ザジズゼZONE No433-VAP	ALL 連同付 爪×3+3 カイリ116.0万
5	La・キーボードュ	715,900	千鳥指 地井	AV4.3 ALL

グッデイ21
東京都江東区北砂7-4-4　☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	25,881,300	GFA-QRO@アップルパイ紅茶セット♡	ALL 2ミス 連付
2	斑鳩(ノーマル)	29,651,720	GFA-T³-CYR-ちょぴっと伸びた♡	ALL 3ミス 連付
★	斑鳩(ハード)	30,365,100	GFA-ユセミSWY @カボチャの煮つけ♡	ALL 1ミス 連付
4	式神の城(金)	5,139,485,750	よどさん。	ALL 5ミス
★	ドラゴンブレイズ (ソニア)	3,604,300	元パカラー	ALL 残×3 B×8 連付

扇ケ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町15-12　☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	斑鳩(イージー)	29,007,760	E.	ALL
2	斑鳩(ハード)	18,741,510	VIZ	ALL
3	ビートマニアIIDX 6thstyle(7KEY)	745,197	VIZ	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,212,600	JUN	ALL
5	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(チーム・連邦)	14,753	ハラヘッタ… ワシモ	ALL

ゲームコスモ町田店
東京都町田市原町田4-2-15　☎042-720-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	14,842,740	S.O	ALL 残3
2	ヘビーメタル ジオマトリックス	6'22"23	弦念丸星	ALL
3	エスプレイド (J-B 5th)	23,950,300	紺酢丹珍	ALL 残3/4
4	ぐわんげ(柊 小雨)	6,771,017	弦念丸星	ALL 式神不使用
5	R-TYPE LEO	5,130,600	紺酢丹珍	ALL

大久保アルファステーション
東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル　☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	20,342,220	ヌルグンヨL+b	ALL 残×1
2	ショックトルーパーズ	17,414,800	JKP-RDX 寛千代	ALL ジャングル×2 JA BM RI
3	ファンタジーゾーン	33,080,200	AL-FLO弾が残像つきだよ(泣)	国内版 RD59 (8周目3面) 連付
4	サンダークロス	2,922,740	NFM-射紳-TLK	3周目5面 連付
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(チーム・ジオン)	31,215	ヤミマックス タマゴ	ALL 協力プレイ Sゲルググ×2

アベニュー北口店
山梨県甲府市中央1-12-3　☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アクアラッシュ(初級)	270.71	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(上級)	346.56	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(練習)	158.10	NGP-ANP	ALL
★	コラムスII	46面	NGP-ANP 本気で殺されました	1c 99,999pts B=5322
5	鉄拳4(クマ)	2'29"06	WTP	タイムアタック

中野ロイヤル
東京都中野区中野5-52-15 ブロードウェイセンター329　☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	27,930,550	9WP-RYO@関東支部長	ノーミス 2面30万落ち(怒)
2	D&D タワーオブドゥーム (ファイター)	1,110,838	クラハシ	ALL
3	レイフォース(連付)	9,302,300	KTZ	ALL 連付
4	パカパカパッション	1,333,540	RAK@E231系 パカるんです	99-98-98-99 吐き出します
5	パカパカパッション2	2,675,595	RAK@K車新車両投入？	シルバー穴ウメ

GAME IN ナミキ
東京都世田谷区松原2-27-14　☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ハード)	25,241,320	珈琲ジャンキー YSK	残×5 ラストで1ミス
2	斑鳩(イージー)	24,367,720	SNR-はっしー	350万落ち
3	式神の城(光太郎)	4,423,596,770	YSK	6ミス 3億落ち
★	ゼロガンナー2(アパッチ)	3,616,300	神余響子㊕㊖㊗㊘	
5	ガンバード2(タピア)	4,128,700	コイン職人検定 5級	残×1 B×8 MAX68 2-1、2-2でミス

アミューズメントパークNASA
長野県長野市高田五反田1720　☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ダンスマニアックス2ndMIX アペンドJパラダイス	38,131,500	神よ二度と目覚めるな NST-永遠	ALL フルコンボ
2	斑鳩(ノーマル)	25,213,560	祝!!学校卒業-STU	ALL 連付 残×4
3	式神の城(光太郎)	2,570,759,320	大魔導ケンヂ	ALL S 32493
4	式神の城(金)	2,433,481,680	㋜	ALL B 32562
★	鉄拳3(ニーナ)	1'12"58	SPD-水無月愛理 ③はうらう人	ALL 連同付 もちろん電つき！

マットマウスパートII
神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F　☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング2 (リミ)	9京0035兆8843億6240万8100	Enabler-T.S	ALL ○○35ばわ〜点、お〜ば〜　By かんなぎ
2	ミスタードリラー グレート(インド)	676,450	穴埋めさん	2:08
3	ミスタードリラー グレート(アメリカ)	1,123,110	穴埋めさん	4:22
4	ミスタードリラー グレート(エジプト)	2,064,020	穴埋めさん	9:05
5	上海 万里の長城(北京)	736,110	だるい穴埋めさん	ALL

Jam's下井草店
東京都杉並区下井草2-40-14　☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニア7thMIX (ボーカル)	2,005	おはる店長ちくわ♡給料上がらねえ！	AAA
★	ビートマニア7thMIX (テクノ)	3,461	おはる店長ちくわ♡早く広島に行こうよう！	AAA
★	ビートマニア7thMIX (スピード)	4,123	おはる店長ちくわ♡温泉も行く言うたやん！	AAA
4	ビートマニアIIDX 6thstyle(ALL-MIX)	6,663	おはる店長ちくわ♡カキが美味しいうちに！	
5	ビートマニアIIDX 6thstyle(ORIGINAL)	7,863	おはる店長ちくわ♡当たるかもしれんけどね	

夢空間ファンタジー
長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎0266-82-3009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐 (ギャンブラー)	44,175,850	F M	2-3 ※申請時はキャラ名記入のこと
2	達人王	1,763,660	AND	2-3
3	バーチャファイター4	5'57"21	緑の日	ver.C カゲ ALL
4	ナイトメアインザダーク	8,997,900	あすたろと！	ALL
5	鉄拳4(クマ)	2'24"43	NSZ	ALL

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1　☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(小夜)	4,029,968,740	T.Y	ALL ランクS 52137
2	式神の城(玄乃丈)	2,106,757,230	T.Y	ALL ランクS 27675
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,078,000	STH	ALL K9999 クーラ フォクシー アンヘル
4	湾岸ミッドナイト (シナリオモード)	11'41"450	YAN兄ィ〜	ALL S30 2:15スタート
5	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS. ジオン(チーム・連邦)	18,256	TS2	ガンダム・ガンダム ALL ランクA

アミューズメントランドKentagon
東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F　☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(チーム・連邦)	30,754	ラナロウ シロー・アマダ	
2	式神の城(小夜)	4,036,799,760	T.Y	ALL 5ミス ランクS アイテム52503枚
3	パカパカパッション スペシャル	2,221,170	あずまんが皇帝	ALL キャラ大会 ファンタ 84-90-92
4	パカパカパッション スペシャル	1,625,760	あずまんが皇帝	ALL キャラ大会 ゲロッパ 95-93-91
5	パカパカパッション スペシャル	1,260,280	あずまんが皇帝	ALL キャラ大会 セリカ 92-90-77

ゲー事典
■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/　■GAME BOSS http://gameboss.net/　■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/
■プレイシティキャロット巣鴨店 http://kahyuu.hoops.livedoor.com/　■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/

●**ゲームコンドル駒形本店（静岡県）**
春ですねぇ、『ソウルキャリバーII』に『ギルティギアXX』とそろそろ新作もお目見えする気配。とかく眠くなってしまいそうな時期ですが、コンドルは気合い全開で熱き皆さまのご来店をお待ちしております！
by スタッフ一同

●**ボックスQ^2（愛知県）**
気が付けば、そこはボックスQ^{2}だった……。そ、そうか、まだやれるんだ！　NMTを筆頭にまた新しい冒険の旅が今始まろうとしている……。僕たちのこと忘れるんじゃねぇー!!　とヒビキが怒っている（謎）。

●**ゲームハウスピットイン（愛知県）**
ピットです。『メタルスラッグ4』と『ギルティギアXX』（多分）あたりが人気でしょうか。どうぞピットインをよろしこ!!　つーか毎回同じようなこと書いているような……。
by そろそろ新しいネタがほしい店員AOI。

●**GAME-COLLEGE（愛知県）**
『VF4』対戦台追加しました。ネットもつながって、大好評稼働中！　覇王～初段まで、いっぱいいます。ぜひ腕に自信のある方は、チャレンジして下さい。

●**ファイブオー津店（三重県）**
微妙な季節。

●**ゲームランドおにごっこ（三重県）**
さあ、いよいよ新作がドンドンと入荷してくるゾー!!　『ビートマニアIIDX』『ドラムマニア6thMIX』『頭文字D』『ギルティギアXX』は期待大！　ぜひ遊びに来て下さい。
by 店長JYO

●**遊ingポイントセオラ（滋賀県）**
新入生、新社会人の皆さま、近くに来られましたらぜひおこし下さい。熱いスコアラー共々お待ちしております。

●**GAME'S MILK（京都府）**
新作より新人スコアラーが欲しいです。

●**チャレンジャー　アババ天神橋店（大阪府）**
スコアラーのプレイは見せ物ではありません。後ろに張り付いて見るような真似はプレイヤーの迷惑になるのでやめて下さい。つーか、やめれ。
by 常連一同

●**タイトーインスタジアム（大阪府）**
『鉄拳4』も『VF4』も面白かったです。早く『ファイティング武術3』を!!!

●**ジャスコ川西店三栄プレイランド（兵庫県）**
スコアラー大募集!!

●**ミルカトル加納店（和歌山県）**
ついに始まる新学期。どんな出会いがあるのでしょうか。さて、ミルカの方も音ゲーラッシュが一段落し、じっくりゲームを詰めるいい機会。これを機に新たなジャンルのゲームにも挑戦してみよう！

●**えの木（高知県）**
今月は大半のスコアラーがカラ追い込みで怒りすぎ!!　P.S.これを書いている時点ではまだお会いしていませんが、東京の皆さん、大変お世話になりました。今度は流刑地に遊びに来て下さい。
by 汁&さきお

●**モンキーハウス本館（福岡県）**
当店でのふらつき許しません。
by DUO㊙

●**友遊ランド（福岡県）**
スコア不足です。ちゅーか稼ぐゲーム無いです。この号が出るころには『頭文字D』が入荷しているのでガンバルっス!!　特に某M氏！　そろそろ復活して下さい。俺一人だとツライです。
by てんちょ

タイトーインスタジアム
大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号　☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	鉄拳4(風間 仁)	1'13"50	MINA	ALL 同付 Ver C
2	鉄拳4(三島 平八)	1'25"03	MINA	ALL 同付 Ver C
3	鉄拳4(ニーナ)	2'11"61	MINA	ALL 同付 Ver.C
4	鉄拳4(ヴァイオレット)	2'31"25	MINA	ALL 同付 Ver.C
5	ビートマニア 6thMIX (AM-EAST)	2,312	きえそうです	ALL

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12　☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ファイターズヒストリー (マットロック)	1,367,300	GYO	ALL 連必付
2	斑鳩(ノーマル)	27,496,800	O.Z	ALL
3	斑鳩(イージー)	22,845,620	ISW	ALL 残×4
4	バカバカパッションスペシャル	2,401,960	ZTT(IMY)	マニアック ALL 95-98-91
5	エグゼドエグゼス	10,000,000	・J.O ・DOM ・GGE-VXV	ROUND31で達成 連付

ゲームボックスQ$_2$
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F　☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	クイズ ああっ女神さまっ ～闘う翼とともに～	10,516,100	ASG-如月浪人-RIN	ALL 96%
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,184,600	ニュータイプキムアツ	クーラ 京 イオリ K9999 ALL
3	ガンバード2(タビア)	4,376,000	Q2月一常連	ALL 連付 残2 ボム5
4	プロギアの嵐 (ギャンブラー)	45,180,390	列車様がお怒りです	2-3 β
5	ドラゴンブレイズ (ロブ)	1,286,500	ろぶ	2-1

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F　☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリスT.A.PLUS (デス)	6'22"11	d/dS	ALL Gm
2	テトリスT.A.PLUS (マスター)	9'47"11	amo	ALL S8 SK 銀
3	バーチャファイター4	4'34"26	鉄人衣笠	ALL ジェフリー
4	ミスタードリラーグレート(エジプト)	2,101,385	BNK^2-RIA	"ALL タイゾウ 8'29"'63"
★	ビートマニア 5thMIX (リズミック)	3,161	旧筐体も楽しい♪ 電脳雑技団YMG-©	ALL

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	24,094,850	L2A-大明神	ALL 連付
★	ビートマニアIIDX 6thstyle(HOUSE)	6,320	QED	3060-200-13-0-3
3	ぷよぷよ通	1,041,151	NBR	ALL
4	ストリートファイターII (ケン)	1,113,200	…	ALL 連付
5	ダブルドラゴン	107,160	穴ウメMIY	ALL

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	943,500	AOI	ALL 京、ヒナコ、フォクシー、K9999
2	バーチャファイター4	5'10"08	アイスココア	ver.C ラウ
3	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS. ジオン(連邦)	15,827	ブルウタス	ALL 地上、宇宙ともガンダム
4	式神の城(金)	4,378,764,980	MIZU	ALL CLASS A
5	鉄拳4(三島 平八)	2'45"13	K@K	

星狩物語　岸和田店
大阪府岸和田市作才町1047　☎0724-32-3841

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	パワースマッシュ2 (ダブルス)	13,580,900	JCB	KING&QUEENペア落ち 男子ダブルスLv87
★	ザ・警察官2	7'23"500	LCB	神戸スタート
3	斑鳩(イージー)	17,602,490	タイタニア	ALL
★	上海～三國牌闘儀～ (段位認定モード)	00'89	JCB	
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,323,100	KYG	ALL ネスツチーム

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	25,276,130	IJU	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,327,700	SKF	ALL ネスツチーム
3	三國戦紀～武将争覇～	1,084,292,400	擊郎	ALL 張飛 ボス チャレンジモード
★	婆裟羅2(百地三太夫)	12,375,160	TEN	2周目4面 連付 235 勇将
5	連珠貴族	2,558,100	TEN	ALL クイーン戦 先手7秒 後手5秒

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山野田628　☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	13,649,390	SHT	
2	斑鳩(イージー)	18,536,490	MA@	
3	ルパン三世 THE SHOOTING	1,512,240	ラッセル	ルパン
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	979,200	Y.S	アンヘル フォクシー K9999 クーラ
5	鉄拳4(クマ)	2'34"30	ABC	

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16　☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ3	10,528,990	ラスボス	ターマ・エリ 残×1 ALL
2	バカバカパッション	1,300,000	M.♪@ぴったり	95-98-98-96 ALL
3	プレヒストリックアイル2 原始島	56,984,700	ラスボス	2号機 ALL
4	鉄拳4(ジュリア)	2'10"20	T.D久保田	ALL
5	ティンクルスタースプライツ	3,610,103	M.Iくん	メモリー ALL MAX38Hits 残×0

チャレンジャー アババ天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	28,493,180	大台乗せたかったです。H.M	ALL 残4 連付
2	斑鳩(イージー)	28,022,850	AXIOM-H.Y㊨	ALL ノーミス 連付 残り2秒で・, 無念。
3	プロギアの嵐 (ミリタント)	184,847,890	ぽんこつゴッドリラー改	ALL 残6
★	マイティ・パン (ツアー)	9,072,500	真紀子「いいかげんに嘘スコア認めなさい」	ALL 連付
★	ストリートファイターIII 3rdストライク(ネクロ)	9,143,800	宗男「島の人が勝手に出したんですよ。」	ALL 連同付 ㋟128万

ファイブオー 津店
三重県津市浜3-15-2　ディアホームズ志とも1F　☎059-222-0176

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グレート魔法大作戦 (ソロバン)	80,058,610	漢の中の漢 (ほんまもん)	ALL 言い訳は見苦しいだけ
2	マッハブレイカーズ (ブロックバスター)	7.55s	SKM-地上絵㊙	カール 2P側
3	19XX(ライトニング)	12,076,300	とよQ	ALL 残×4 残B×0 連付
4	19XX(モスキート)	11,870,930	とよQ	ALL 残×4 残B×0 連付
5	サムライスピリッツ 天草降臨(タムタム)	9'48"21	FAKE☆STAR	ALL

ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1　☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアIIDX 5thstyle(Outphase)	9,166	ABB	
2	ビートマニアIIDX 6thstyle(HEAVY)	7,546	ABB	
3	ドラムマニア5thMIX	456,926,050	ASO@正論×3で3回目切れた。	
4	斑鳩(ノーマル)	22,950,400	セOH!!ラの人	足跡記念／ALL
5	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン	19,955	イモジム&41	鹵獲旧ザクでも全面クリア出来るんだ!!

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	29,719,830	おやじえ～す	ALL 残7
2	ソルディバイド (ヴォーグ)	5,290,600	さらばQT	ALL マズー
3	式神の城(ふみこ)	4,602,207,610	天満橋民	ふみこウマー
4	ビートマニアIIDX 6thstyle(HOUSE)	6,291	とく様	ウマー
★	ビートマニアIIDX 6thstyle(RESIDENT)	7,892	とく様	オマー

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町ベルタウン2F　☎0598-21-1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 6thstyle(コース1)	4,349	RJJJ	His3 easy
2	ビートマニア7thMIX (スピード)	4,003	FUKK	AA センタープレイ
★	ビートマニア7thMIX (セレクション)	2,033	JYO!	AA 1045コンボ
4	ビートマニア 5thMIX (B.Bコース)	179,283,100	まりゅ	
5	エイリアンVSプレデター	4,850,800	ロハン	リン・クロサワ

ゲー事典
■アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/　■ゲームボックスQ$_2$ http://www1.ocn.ne.jp/~nmt/q2/　■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/
■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/　■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm　■GAME'S WILL http://www.gameswill.co.jp/

●**ゲームスポット大橋（長崎県）**
3F・みっどしっぷ会報、始めました。合い言葉は味噌タルチキンです（意味不明）。

●**ゲームプラザ白山（熊本県）**
今月からスコア担当が変わりました。レアゲー『Ez2Dj』の新作『3rdtrax』を入荷しました。今後ともよろしくお願いします。
by 新担当ヒゲ

●**プレイシティ中央町店（鹿児島県）**
この号が出ているころには、新作が多数入荷していると思いますので遊びに来て下さい。あと、スコアラーの方も遊びに来て下さい（急募）。

●**アミューズメントパークオアシス店（鹿児島県）**
今号から掲載させていただくことになりました。本店のプレイシティ中央町店に負けないように、楽しいゲームを入荷していきますので、ぜひ遊びに来て下さいね。
by 店長大迫

ゲームプラザ白山

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,191,900	BOSS	ALL
2	式神の城(小夜)	4,532,249,630	WSM-出雲良子の許嫁	ALL 4ミス
3	Ez2Dj 3rdtrax (5KEY)	604,651	ひとつ一人の姫はじめ(©ち○こ音頭)	ALL SONGmode ALL もーみもみ
4	Ez2Dj 3rdtrax (7KEY)	518,247	いえふじ	ALL SONGmode ALL
5	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(リュウ)	5,478,000	ヒゲ@旧Ver復活記念	ALL 5分前

サブカルチュア

福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル ☎092-922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 6thstyle(LOUNGE)	4,359	CIN	
2	ビートマニアⅡDX 6thstyle(VIVID)	6,588	CIN	
3	ビートマニアⅡDX 6thstyle(HOUSE)	5,886	CIN	
4	ビートマニア 6thMIX (ボーカル)	2,135	DISK	
5	ビートマニア 6thMIX (リズミック)	3,578	DISK	

プレイシティ 中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,290,800	SAW	ネスツチーム ALL
2	グラディウスⅡ(3-F)	721,200	nagi-ASM-R (穴ウメ)	2-4 連付
3	バーチャファイター4	5'35"30	B.Z	ベネッサ
4	ビートマニアⅡDX 6thstyle(LOUNGE)	4,302	SAW-RYU	
5	ビートマニアⅡDX 6thstyle(VIVID)	6,556	SAW-RYU	

友遊ランド

福岡県大川市榎津水落62-1 ☎0944-87-8734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,171,100	なりきよ♡	ALL K9999、アンディ、クーラ、クラーク
2	ヘビーメタル ジオマトリックス	4'51"66	DAL	ALL ファントム
3	ビートマニアⅡDX 6thstyle(RAVE)	6,636	U-NI ライバルは↓	ALL
4	どきどきアイドルスターシーカー (スターシーカーモード)	26,525,430	JOKER	ALL
5	どきどきアイドルスターシーカー (どきどきアイドルモード)	14,116,650	JOKER	ALL

ゲームタウンスピリッツ

山口県山口市中市町3-3 ちまきや百貨店4F ☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(連邦)	14,707	HYA	タンク・タンク ALL
2	グラディウスⅣ(5番装備)	3,285,900	かぶこまー	5-9
3	ぐわんげ(シシン)	21,932,560	YOU	ALL
4	ぐわんげ(賀茂 源助)	20,193,579	YOU	ALL
5	ヘビーメタル ジオマトリックス	11'47"65	SIG	ALL デューク

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,069,500	TDM	K9999、ロバート、庵、リョウ
2	斑鳩(イージー)	19,067,310	ESP-TAU	ALL
3	斑鳩(ノーマル)	15,984,140	MGD-T.T	St5
4	斑鳩(ノーマル)	10,525,950	S.O	St4
5	ビートマニアⅡDX 5thstyle(UG)	5,239	D.D.D.	

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ

佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(小夜)	4,081,713,640	Mr-RAY	ALL
2	鉄拳4(スティーブ)	3'04"45	Mr-ALX	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	590,600	Mr-Y.F	ALL
4	蒼天龍	291,450	Mr-T28	ALL
5	ミスタードリラー グレート(宇宙)	1,480,855	Mr-T.E	ALL

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	26,722,100	自業他得HAM	ALL 残7 Cボタン付
2	斑鳩(ノーマル)	24,462,820	柾木二等兵	ALL Cボタン付
3	エスプレイド (J-B 5th)	23,353,850	安全第一 伊波健	ALL
4	蒼穹紅蓮隊(屠竜)	26,097,158	俺が…魍魎の武丸だよう…!!	ALL 連付
★	アームドポリス バトライダー Ver.B	29,263,970	マリア投入 LAOS-長田仙人	ALL 同付 上級カーペット・3号機・マリア

アミューズメントパークオアシス店

鹿児島県鹿児島市荒田1-40-17 荒田商事ビル1F ☎099-812-5233

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,145,700	タケ	ALL ネスツチーム
2	ガンバリッチ	8,046,100	MIB	グルタン
3	ダイナミックゴルフ	-15	MIB	ALL DAVID
4	ミスタードリラー2	201,515	BOO	
5	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS. ジオン(ジオン)	16,054	ジュタ	

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4	4'53"13	サラみんご修業中	ALL サラ
2	鉄拳4(風間 仁)	3'32"38	RIK	ALL
3	鉄拳4(三島 平八)	4'08"16	S.H	ALL
4	鉄拳4(キング)	5'41"85	AYA	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,126,600	K.O.	ALL クーラ・フォクシー・K9999・アンヘル

モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルサーキット (イエロービースト)	58,962,900	G.M.C.DUO㊖	ALL 連同付 次は草？
2	ブレイジングスター (DINO-246)	61,875,820	.Z.	ALL 連同付 はじめがアホすぎ
★	バカバカパッション	1,353,300	INDICK-HIE	ALL 1ミス
4	斑鳩(イージー)	26,393,460	G.M.C.げえむのごんちゃん	ALL DUO君ごめんなさい
5	式神の城(???)	4,595,907,160	元凶の歯がクソ!	ALL はじめがアホすぎ

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ダイナミックゴルフ	-22	NHK	KYOKO (2,4,10,12番) -2
★	三國戦紀～武将争覇～	651,767,200	たまけん	ALL ホウトウ
3	斑鳩(ノーマル)	9,563,740	NWA	ステージ4
4	鉄拳4(風間 仁)	4'01"25	SYS	
5	ギガウイング2(ロミ)	4京4921兆1476億1880万7670	HOS	

ゲームプラザ・ショールーム

熊本県熊本市黒髪5-4-1 シマダビル2F ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	17,908,460	LCH	ALL 残0
2	斑鳩(ノーマル)	22,587,200	ハイテンション333	ALL 残1
3	エスプレイド (J-B 5th)	35,817,830	WSM BAN-MAX	ALL5/6 円354 バリア100%
4	ビートマニア7thMIX (スピード)	4,050	めひ	ALL HS3
5	ビートマニア7thMIX (テクノ)	3,412	少年忍者	ALL HS3

遊道楽箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	722,900	スコアラー募集!!	クーラ クラーク バオ アンヘル ALL
2	バトルガレッガ (ガイン)	18,748,530	T.O	ALL
3	ティンクルスター スプライツ	3,220,304	SSS	50Hits メヴィウス ALL
4	エスプレイド (美作 いろり)	37,303,220	島袋勇一へ捧ぐ 出雲良子の許嫁	残×5 アリス 510万!!
5	エスプレイド (相模 祐介)	35,862,890	MKZ	3/6

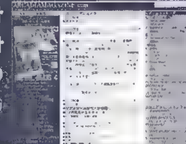
■ハイスコアの問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください
現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承下さい。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承下さい。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
宛先　hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記して下さい。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号　03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記して下さい。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA" Official HomePage
http://www.arcadiamagazine.com/



アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ゲー事典
■ミルカトル加納店 http://www.rock.sannet.ne.jp/kuroko/kanou.htm ■友遊ランド http://homepage2.nifty.com/youyouland/ ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/
■ゲームプラザ白山 http://www.redbit.ne.jp/~plaza/ ■プレイシティ中央町店 http://isweb38.infoseek.co.jp/play/playcity/ ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm

HI-SCORE MEETING ROOM

毎月多くのプレイヤーがしのぎを削る「ハイスコア全国集計」。本コーナーは長いハイスコア争いの歴史を振り返り、今後のハイスコア集計のあり方を考え、より楽しめるコーナーにすることを主目的としている。「☆（星）」集計の盛り上がりについては前回紹介したが、今回は「☆」集計がもたらした問題を紹介しよう。

ハイスコア会議室 第2回 議題：「☆」に対する欲望

「☆」とは、ハイスコア集計の全国1位への価値付けというものだ。前回でも少し触れた通り、「ゲーメスト」誌でのハイスコア「☆」獲得数争いは大きく盛り上がり、各店舗がその年度の最多「☆」獲得賞を目指して熱い戦いを繰り広げていた。

これは「☆」の存在によって、ハイスコア争いに店舗同士の覇権争いという意識が生まれ、もともと個人 VS. 個人だった争いに団体戦という概念が生まれたためだろう。

しかし、「☆」というものが必ずしもプラス要素として働いたわけではない。今回は「☆」の存在が引き起こした問題点をいくつか紹介しよう。

「☆」と寸止め

「☆」集計中に論争の種となったのがハイスコアラー間で俗に『寸止め』と呼ばれている行為だ。

これはゲームのプレイ中にその時点における全国1位のスコアを更新した、またはしそうなときに故意に手を抜くプレイをする事を指す。例えば得点アイテムをわざと取り逃したり、敵を撃ち漏らすといった方法で点数が伸び過ぎないように調整するのだ。

なぜこのような事をするのかというと、1タイトルで何度も「☆」を獲得し続けるためだ。いきなり自分の限界点を出さず、次回の更新時に取り逃したアイテムを取った点数で申請する。さらにその次は撃ち漏らした敵を……と、少しずつ更新していけば、より多くの「☆」を稼げる寸法だ。

一見お得に思える『寸止め』だが、世の中にうまい話はそうそう無い。当然、手を抜いたスコアでは他店に負けてしまう可能性が高い。よほどパターンや知識などの部分で他者との大きなアドバンテージがあるか、競争率の低いタイトルでもない限りそうそう甘い汁を吸う事もできなかったと推測される。ただ、これに関してはプレイしている当人にしか分からない部分が多いため、何とも言えないのも確かだ。つまりはっきりと線が引ける事柄ではないからこそ今まで表立って問題できなかったのだ。

また、ハイスコアを狙う上での根本的な動機付けとでもいうべき「自分のスコア(限界)をどこまで伸ばせるか」、という精神に反した行為といえる。

しかしこれも「☆」獲得数争いという「ゲーム」を勝ち抜く上ではどうだろうか。毎月多くの「☆」を獲得しようとすれば、どこかに多少なりともある種の割り切り(たとえば競争相手が少ないタイトルで「☆」を狙ったり、キャラや部門など、自分なりの選択基準の変更)をした方がより競争を有利に進められるということは当然のことである、定められた同一のルール内で競っているのだから、『寸止め』も「☆」獲得数争いというゲームを勝ち抜くための戦術だったといった見方もできるが……。

『寸止め』は「☆」集計によって生み出された思わぬ副産物にして、それまでは全く存在しえなかった、不自然なプレイスタイルと考える事もできるのではないだろうか。

プレイヤーと店舗の関係

「☆」争いによって生じた問題はまだほかにもある。『プレイヤーの囲い込み』がそれだ。これは店側が自店舗の「☆」を増やしたいがために、プレイヤーに対して自店舗でしかハイスコアを出さないように強要するものだ。本来、プレイヤー側にプレイする場所を選ぶ権利があるのが当然だ。しかし「☆」がからむと話が変わってきた。極端な例を出すと、競いたいタイトルがその店に入荷されなかったので他店で全国1位を出す(他店の「☆」を増した)プレイヤーに対して店側の人間や常連による嫌がらせが行なわれたりする事もあったのだ。「☆」数と店の順位へのこだわりが過ぎたための不幸といえる。ここまでいくと「☆」の存在に疑問を抱かずにはいられないのは、筆者だけではないだろう。

「☆」とスコアへの姿勢

常に全力投球のプレイを良しとし、締め切りまで一つの部門を自らの限界まで伸ばそうとするスタイルを高く評価する傾向は昔から強いが、「☆」争いをしていた時期は多くの部門に手を伸ばし、1回の集計で多くの全国1位を獲得するプレイヤーも花形スコアラーとして注目を浴びていた。

どちらが上というものではないし、人によってハイスコアに対する考え方も違えばハイスコアの狙い方も違う。時代によって人からの評価は変化するという分かりやすい例だろう。

当然、第三者による評価に惑わされず、自分の意見や視点を持っている人に取っては「☆」のシステムは余分なものだったのかもしれない。果たして全体的に見れば、どのような風潮だったのだろう。次回は当時のエピソードを交えつつ、これらの問題に迫ってみようと思う。



アルカディアの場合は店舗の「☆」獲得数の集計をせず、ハイスコアクローズアップとしてスコアを出したスコアラー自身にスポットを当てている。

ハイスコアへのご意見大募集

●ハイスコア全国集計では皆さんのご意見・ご要望を募集しています。

宛先
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「ハイスコア」係
e-mailは下記アドレスまで
<hi_score@arcadiamagazine.com>

RULES
最新ゲームのルールと依存ゲームの追加・変更ルール

〈3月17日(日)締め切りから集計を開始、またはルールが改定されたタイトル〉

●ザ・キング・オブ・ルート66……車別集計は行なわず1部門で集計します。

〈3月18日(月)以降4月21日締め切りから集計を開始するタイトル〉

●ギターフリークス7th MIX……【ボーナストラック、スタンダード、ノンストップ】の3部門で集計。選曲、コマンドの使用などは問いません。

●ドラムマニア6th MIX……【ボーナストラック、スタンダード、ノンストップ】の3部門で集計。選曲、コマンドの使用などは問いません。

●頭文字D アーケードステージ……【初級、中級、上級、超上級】の4部門で集計予定です。使用車、カードの使用は問いません。

●バーチャアスリート……【100m走、走り幅跳び、砲丸投げ、走り高跳び、110mハードル、槍投げ】の6部門で集計します。使用する選手は問いません。※連射装置、ボタンの増設、レバーやボタンの入力デバイスの改造は一切禁止します。

●パニクルパネクル……【お気らく、手ごたえ、エンドレス】の3部門で集計します。※ALLクリアが達成されていない場合、レベル数優先で集計を行ないます。

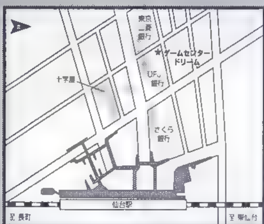
●怒首領蜂大往生……初回は機体別集計は行なわず、2回目集計(5月19日締切分)から【タイプA、タイプB】

ハイスコア店舗クローズアップ

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームで遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

ゲームセンタードリーム

■住所　宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1
■TEL　022-224-1046
■URL　—

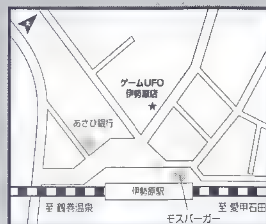


『斑鳩』をはじめ、基本的に2プレイ100円で営業しております（一部の新作を除く）。そして一部の旧作は3プレイ100円になっております。格ゲーや麻雀で対戦相手を求めている方、STGのスコアアタックで己の限界に挑戦する方、ぜひご来店下さい。

●アクセス方法
仙台駅より徒歩8分

ゲームセンターUFO伊勢原店

■住所　神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビルB1
■TEL　0463-94-4519
■URL　—

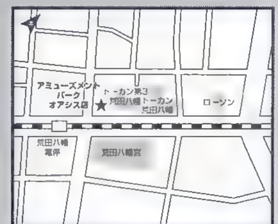


大型機以外は1プレイ50円になっており、シューティングゲームはデフォルト設定、シンクロ連射付きで力を入れています。『VF4』の対戦やテトリスも熱いです。年中無休、朝9時30分～深夜0時まで営業しておりますので、ご来店お待ちしております。

●アクセス方法
小田急線伊勢原駅北口出口より徒歩1分

アミューズメントパークオアシス店

■住所　鹿児島県鹿児島市荒田1丁目40-17 荒田商事ビル1F
■TEL　099-812-5233
■URL　—



一人でゆっくりくつろげるお店です。店も明るく、店員も優しい人ばかりです。ぜひ気軽に話しかけて、店員を通してゲーム仲間を増やして下さい。月に1～2回はゲーム大会も行なっています。こちらも参加をお待ちしています。もちろんスコアラーも募集中です。

●アクセス方法
荒田八幡電停より徒歩1分

ゲームBOX Q2

■住所　愛知県名古屋市中村区則武1-16-8　第一Uコーポ1F
■TEL　052-452-0920
■URL　http://www1.ocn.ne.jp/~nmt/q2/

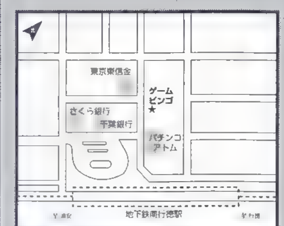


熱い情熱、掘り下げられた攻略、知り過ぎた知識、とびぬけた点数、間違った金銭感覚……。目の当たりにしてしまった現実。確かに常識から外れた価値観なのかもしれませんが、私はその価値観に敬意をもってエールで応えていきたいと思っています。ボタン交換なら任せとけ！

●アクセス方法
JR名古屋駅太閤通口より徒歩10分

ゲームビンゴ

■住所　千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル
■TEL　047-395-2065
■URL　http://www.game-bingo.com/

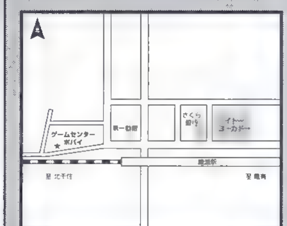


当店ではどんなお客様にもお楽しみいただけるように、さまざまなジャンルのゲームをご用意しております。もちろんスコアラーの方のために連射装置や同時押しボタンなども完備しております。スタッフ常連一同がお待ちしております。ぜひ一度遊びに来て下さい。

●アクセス方法
地下鉄東西線南行徳駅江戸川方面出口より徒歩2分

ゲームセンターポパイ

■住所　東京都足立区綾瀬4-9-31
■TEL　03-3620-4873
■URL　—



当店では『ガンダム』『ガンダムDX』共に盛り上がっています。平日の15時～20時・土・日・祝日は丸一日1オペレーションになっております。どうぞ腕に自信のある方は一度遊びに来て下さい。『K.O.F.2001』『VF4』も熱くなっております。対戦者求む!!

●アクセス方法
常磐線綾瀬駅より徒歩1分以内

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

ハイスコア募集

掲載希望の店舗さまは……◯店舗名◯連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）◯店長およびハイスコア担当者名◯サンプルとして店舗のスコアを10項目◯お店のPR文以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送り下さい。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。そのうえで掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承下さい。

宛先
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計

（アルカディア7月号掲載）は
4月21日(日)
までに出されたスコアで、
4月24日（水）
当日消印まで有効です。

お詫びと訂正

アルカディア4月号217ページに掲載した「ゲームコンドル駒形本店」の住所等が誤っておりましたので、ここに訂正致します。正しくは以下の通りとなります。関係者および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

ゲームコンドル 駒形本店

■住所　静岡県静岡市駒形通1-1-33
■TEL　054-253-0161
■URL　—

の2部門で集計します。また、強化タイプ別集計は行ないません。

■部門別などを行なわず1部門で集計するタイトル（最も点数が高くなるキャラやコースを選択してプレイしてください）

●ルパンⅢ世 ザ・タイピング
●メタルスラッグ4
●ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス

〈2月17日（日）締め切りから集計開始、またはルールが改定されたタイトル〉

●ビートマニア7thMIX……エキスパートモードのコース別【ボーカル、テクノ、パワー、スピード、セレクション】の計5部門で集計しています。

●上海～三國牌闘儀～……【上海改・崑崙、段位認定モード】の2部門で集計しています。

●シャカっとタンバリン！超パワーアップ チュッ！……【ハード、裏ハード、マラソン】の3部門で集計しています。

●ポップンミュージック7……エキスパートモードの部門別【アニメ、ポップス、インスト、セレクション、テクノ、アジア、乙女、男】の8部門（スコア）で集計しています。※【ノーマル、チャレンジ合同】部門は限界点達成のため集計を終了しています。

●ビーマニⅡDX 6th style……エキスパートコースの部門別【ラウンジ、ビビット、レイヴ、トランス、ヘヴィ、オールミックス】の6部門に【ハウス、レジデント、スペシャル】を加えた9部門で集計しています。

●ザ・警察官2 全国大追跡スペシャル……【クリアタイム】の1部門で集計しています。

〈集計打ち切りの部門〉

●グラディウスⅢ……【3番装備】に永久パターンが発覚したため集計を打ち切ります。

アルカディア 読者プレゼント

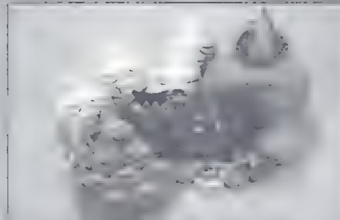
アルカデチャット倶楽部提供

AOUエキスポでアルカデチャット倶楽部のメンバーたちが、各メーカー様からプレゼントを持ってきてくれたぞ。奮って応募して下さい！

※セ、トの内容は写真と は異なる場合かあります。ご了承下さい。



2 バンプレストプライズセット　1名様



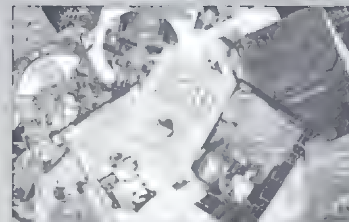
1 ナムコプライズセット　4名様



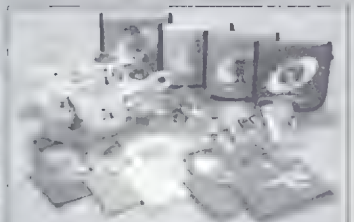
4 タイトープライズセット　2名様



3 セガプライズセット　2名様



6 AOU EXPOカタログセット　5名様



5 コナミプライズセット　4名様

バンプレスト様ご提供

8 ガンダムプライズセット　3名様



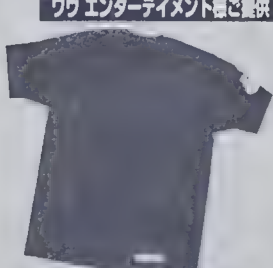
バンプレストさんからは恒例のガンダムプライズセットを3名様にプレゼント。部屋をガンダム一色に染めろ！



とってもかわいいトロのドリンクサーバー。これがあればそのうちやってくる熱～い夏も怖くない!?

7 どこでもいっしょ ドリンクサーバー　3名様

ワウ エンターテイメント様ご提供



10 THE KING OF ROOT 66Tシャツ　6名様

超イカスぜ「K.O.R.66」Tシャツ！ サイズはS.M.Lがあるから、プレゼント番号と一緒に記入してくれ！

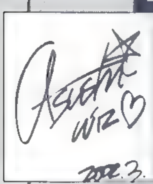
バンダイビジュアル様ご提供

9 アーケードゲーマーふぶき 静電気取りカード　5名様



暖かくなってきたとはいえ、まだまだ静電気をヒリヒリ感じている人もいるんじゃない？　そんなあなたにふぶきちゃんの静電気取りカードをプレゼント！

コナミミュージック様ご提供



過去の読者プレゼントでも競争率はトップクラス！ ポップンファンよ、ハガキに想いを乗せて投函せよ！

12 新堂敦士サイン色紙　3名様

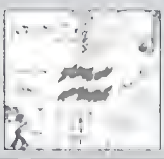
AM2-SEGA様ご提供



AM2-MIXレーベル第一弾がこの「バーチャファイター4」のサウンドトラックだ。記念に持っておいて損はないぞ。

11 バーチャファイター4 サウンドトラック　3名様

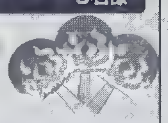
タイトー様ご提供



ライジンピンポンスタッフの寄せ書き色紙をプレゼント！

18 ライジンピンポン開発者寄せ書き色紙　1名様

17 ラケット型マウスパッド（タイトースタッフor卓球選手サイン入り）　9名様



こちらは卓球ラケット型マウスパッドスタッフや卓球選手のサインが書いてあるので使うのがもったいないね

セガ様ご提供



16 セガプライズセット2　3名様

シーマンと鉄人28号という異色の取り合わせのプライズセットを3名様にプレゼント！

ナムコ様ご提供



これで家でも鉄拳4で遊びまくれるぞ、密かに腕を磨いてゲーセンに殴り込みだー！

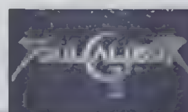
13 プレイステーション2 ソフト「鉄拳4」　3名様



太鼓シリーズ第3弾「太鼓の達人3」！ 早くもそのポスターを5名様にプレゼントするのだドン!!

14 太鼓の達人3ポスター　5名様

15 ソウルキャリバーII 油取り紙　10名様



AOUエキスポでのナムコブースで配っていた油取り紙。当然非売品だ！

締切

4月15日(月)

当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて送ってご応募下さい。なお、当選者の発表は発送をもって替えさせていただきます。賞品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承下さい。



ほかではちょっとお目にかかれないヒロアキ氏の「鉄拳4」ポスター。スゲー格好いいです。

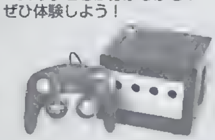
21 鉄拳4折り目無しポスター　10名様

編集部提供

20 ニンテンドーゲームキューブ　1名様

キューブを知ればトライフォースのすごさが分かるかも！ ぜひ体験しよう！





いつかトライフォースのおかげでゲーセンで活用する日が来るかもしれない　今のうちにゲットだ

19 ゲームボーイアドバンス　4名様

「何でもいいから くれッ!」

希望プレゼントの記入欄に希望プレゼントとは別に「eb！」と記入しておくと、抽選に外れた人の中から再抽選し編集部内で発掘されたゲームグッズをプレゼントします。何が当たるかは当選してからのお楽しみ。「何でもいいからくれッ！」と、本気で思ってる人のみ力強く「eb！」と記入して下さい。なお、当選人数は不定です。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。

B2ポスター付き

イラスト：ギルティギア XX ザ・ミッドナイトカーニバル
©Sammy 2002
©1998-2002 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.



ギルティギア XX（イグゼクス）（アークシステムワークス/サミー）
ソウルキャリバーII（ナムコ）
テクニクビート（アリカ）
ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002（ヒットメーカー/セガ）
デルタレンジャー（ナムコ）　ナイス★ツッコミ（ナムコ）

攻略

怒首領蜂大往生（ケイブ）/**メタルスラッグ4**（メガエンタープライズ）
バーチャファイター4（SEGA-AM2/セガ）
ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス（ヒットメーカー/セガ）/頭文字D Arcade Stage（セガ・ロッソ/セガ）/電脳戦機バーチャロン フォース（ヒットメーカー/セガ）/鉄拳4（ナムコ）/湾岸ミッドナイトR（ナムコ）/ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001（イオリス/プレイモア）/斑鳩（トレジャー）/パニクルパネクル（ナムコ）/ダービーオーナーズクラブII（ヒットメーカー/セガ）/モンスターゲートII（コナミ）/ルパン三世 ザ タイピング（ワウ エンターテイメント/セガ）/GストリームG2020（オリエンタルソフト/フウキ）ほか

格闘の二大タイトル『ギルティギア XX』『ソウルキャリバーII』の新情報をはじめ、「ポップンな関係」では、人気の「ポップンアーティストのライフリポートをお届けするぞ！

次号6月号No.25は 4月30日(火)発売 予価650円

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com
■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com
■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com
■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com
■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com
■アルカデ チャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com
■イベントリスト、ゲームセンターマップ、オールドゲームのあるお店、その他、店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com
■KOF投稿「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com
■バーチャファイター4「バチャっ子インフィニティ」
vf4@arcadiamagazine.com
■機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX「飛び出せ！ ゲル・ドルバ」
sicklearm@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com
■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー＆モノクロ（4色/1色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いて下さい。封筒にも書くコーナー名を書いていただけると助かります。それぞれの注意事項は以下の通り。

☆投稿作品についての注意
・基本的に未発表の作品に限ります。
・なるべく、ハガキサイズからA4までの大きさに収めて下さい。
・作品を、HPなどで発表する場合は、投稿した日から45日以上間隔を空けていただけると助かります。

☆CG作品制作の注意
・RGBモードで作成したイラストは、うまく印刷できないため、あらかじめCMYKで作成することをお薦めします。
・モノクロイラストは、グレースケール・モノクロ二階調、どちらでも問題ありません。
・縦横の比率は、なるべくハガキに合わせて下さい。
（推奨サイズ：592×874ピクセル。または350dpiで7×5cm）

☆CG作品投稿の注意
・保存形式はJPG（.jpg）、BMP、PICT（.pict/.pct）、TIFF（.tif/.tiff）、MAG、フォトショップ形式（.psd）のいずれかでお願いします。（JPGのクオリティは75～95%）
・eメール投稿の場合、圧縮後のサイズが3M以内になるようにして下さい。
・圧縮にはLHA（lzh）、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip）を使用して下さい。また、自己解凍型はなるべく避けてください。
・3Mを超える作品は、郵送で送って下さい。その場合、JPG以外の非圧縮のファイル形式がお薦めです。

☆E-mail送信時の注意
・E-mailには、「画像データファイル」と一緒に、「住所、氏名、メールアドレス、HPアドレス、ペンネーム、及びコメントなどを書いたテキストファイル」を添付して下さい。
・圧縮の際には、「画像データファイル」と「テキストファイル」を同一の書庫内に入れて圧縮するようにして下さい。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
※6月号（NO.25　4月30日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

7月号（No.26　5/30発売号）への投稿締め切りは……
4月19日(金)必着

8月号（No.27　6/29発売号）への投稿締め切りは……
5月20日(月)必着

締め切りが必着になりました。ご注意下さい。

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：「トライフォースへの期待」

●トライフォースに期待したい。ただボード云々という議論に食傷気味になっていることも事実。つまり、ボードが何であろうが、とにかく新作が枯渇しているということ。ただこういうことがきっかけで業界の風向きが良い方向に変わることを望みたい。願わくばこの基板を多くのメーカーが使えるように……（猿渡）

●任天堂といえば小豆色のVS筐体。これを今風に発展させ考えてみる。基板はトライフォースでOK、ソフトは当時お気に入りだった（今でも好きだが）ナムコの「スターラスター」を超多人数対戦・協力プレイ可能にし、筐体はO.R.B.S.を使用。そしてセガの光ネット（予定）で全国1000人と対戦。こんなゲームで遊びたい！（箱田）

●正直、トライフォース何てどうでもいい。任天堂の再参入こそを望みたい！　NAOMIの後継としてのトライフォースに期待していることは確かだが、それよりも任天堂が再参入してくれることの方に期待したい。なごめるゲームをゲーセンに！　村データをHDDに置いて公開できる「どうぶつの森」希望！（杉田）

●任天堂っていうと、赤いアップライト筐体であるとか、「レッキングクルー」とか「アイスクライマー」とか、80年代で印象が止まってます。スンマセン。平面の動きが気持ち良かった印象が強いので、変に立体を強調するより、2Dで楽しい任天堂ゲームを、またアーケードで見てみたいですね。（マッスル北村）

●期待度特大の3社提携。勝手に予測すると、この提携によりキャリバーをスーパーリーグのコンパネで遊べたり（縦斬りもできるヨ）、ゼルダをスーパーリーグのコンパネで遊べたりと、スゴく楽しいことが想像攻略できます。あと、スマブラにジェフリーが出て「ムフフゥ」って言います。多分。（itakyo）

●何より「トライフォース」ってネーミングがあちい。自分ゼルダっ子っすから。自分不器用っすから。任天堂さんにはアーケードの作品も作ってもらいたい。いつか「ゼルダの伝説 アーケード」とか出ないかな。どんなゲームシステムになるかは想像も付かないけど。出たら「やる」確定。（マジン@ジャッキー三段）

●ターゲットを一般寄りの家庭用に絞り、「そっち」向きのハイクオリティな作品を作り続けてきた任天堂。トライフォースをきっかけとして「こっち」に復活したら、現在のアーケードゲームとは違った魅力を持ったゲームを出してくれるのでは!?　とりあえず、ゲーセンでスマブラのネットワーク対戦やりたいです（JK）

●ゲームキューブで何が驚いたって、あのサイズ。そう、ちっさいんです。不覚にも「うっわーカワイイー」とか思っちまいました。時代に逆らって大きいのが多い基板の世界に、「トライフォース」がミニマム旋風を起こしちゃうノカ（モックはデカイ）？　筐体もぐっとスリムに！（基本的に小さいものに弱いので）

●任天堂がアーケードに携わるというだけで大歓迎です。夢物語ばかりを期待します。あ、でもやっぱり一番期待するのは、「発表から1年以内に製品を出して下さい」っていうことかな。N64買って、64DDの発売を待ち続けてたんだよなー。そしたらいつの間にか、イルカの時代になってたんだよねー。（K）

●任天堂タイトルのアーケード参入に期待。最近少ないアクションゲームをあのクオリティの高さで、アーケードテイストを加えればかなり面白そう。しかも、新しい客層（小、中学生etc.）が開拓できる可能性も考えられる。それに対応してゲームセンター（風営法）が変わっていくと……スゴいね。（&う）

●アーケードデビューが「マリオブラザーズ」という拙者にとって、任天堂がアーケードに何かしらの関係を持ってくれたのは、やはりうれしい。緊張感、運の勝負といったゲームも大好きだが、勇気・童心回帰系のゲームは任天堂が一番だと、最近とみに思う。高品質だしね。完全復活、待ってるよ。（まこっぴち）

●今思うと任天堂っ子だったのかも。「デビルワールド」「F1レース」「クルクルランド」……。みんな思い出深いタイトルばかりです。特に「マリオブ」でジャンプした後、スタートボタンを超連打して地面に埋まったりしたことは美しい思い出です。もちろん「ベースボール」では硬貨を使って違法投球していましたよ。（おじゃ）

●「トライフォースで任天堂がアーケードに参入」というのが一番の期待ですね。任天堂の昔のゲームなんかを今の技術でリメイクしてほしい。技術は新しいんだけど、やっていると懐かしく、だけどやっぱり面白い。そういうのを待ってます。ファミコン世代の私としては。（ゲーセンでゼルダがやりたいあっくん）

●ゲームキューブはソフト開発が楽だという話をどっかで聞いた気がしますが、そこがトライフォースに受け継がれていたらいいなぁ。開発作業に労力がかからない分、作品の内容に力を注ぐことができ、また、中小のメーカーもどんどん作品を制作できる。そんないいことずくめのハードになることを期待。（黒鉄）

STAFF
■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　箱田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北島裕章／伊丹森／鈴木宏晶／河野淳一／入澤英明／貞田知明／安藤慶祐／高橋誠／小沢正／飯塚晃司／高瀬勝之
■編集協力（五十音順）　伊勢猫／H.L／MVP／OYZ／かっちん／吉まっちょ／キャサ夫／極限堂／閃屋／GrayZone／京城／ケンちゃん／こーじ山下／COSPA／C・LAN／Joe／庄司卓／するする／書之字元帥／田渕健康／垂れ乳蔵龍／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／樽田直樹／ハメコ。／福田柵太郎／ブンブン丸／ボスチキン／三重県の山本さん／ももやん／ラオウ／RED
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子（THINKS NEO）／山田由紀子（THINKS NEO）／斉藤若子
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　ゲームファンタジア ミラノ2号店／小松栄治／トライアミューズメントタワー／藤原城嗣
■フォトグラフ　Studio Atom
■表紙イラスト　JUNYA INOUE（井上 淳哉）
■イラスト（五十音順）　天野シロ／和泉みえこ／今井神／大空とわ／閃屋／塩原パテオ／ヨーヒコロウ／なりたゆみ／ひしを／ボボしじみ／ムドウ／龍輝雅龍
■業務部　関根隆之
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／黒沢秀樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜／中村宣忠

月刊アルカディア 5月号 [No.024]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.024

第3巻 第5号 通巻第27号　平成14年5月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-05

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答え下さい。プレゼントの商品と番号は200ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書き下さい。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使い下さい。なお、切手は不要です。

【アルカディア 5月号[No.24]　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～92の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～92の番号の中から選んでください。

1 表紙：怒首領蜂大往生
2 目次
3 三つの力が切り開く新世代基板 トライフォースの可能性に迫る！
4 ガンダム・パイロット・アカデミー(仮称)
5 ソウルキャリバーII
6 ギルティギア XX
7 テクニクビート
8 怒首領蜂大往生
9 AOU 2002 アミューズメントエキスポ 新作桜吹雪
10 ドッグステーション
11 エックストライアルレーシング
12 ナイススマッシュ
13 マーシャルビート
14 麻雀格闘倶楽部
15 出撃！戦国革命
16 パーフェクトプール
17 ハワイdeゴルフ
18 魔斬-MAZAN-
19 スマッシュコート プロトーナメント
20 ナイス☆ツッコミ
21 エイリアンスナイパー
22 ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス
23 ムサビィのチョコマーカー
24 Gストリーム G2020
25 麻雀旋風
26 チャット倶楽部 in AOU EXPO ～読プレくれくれ大作戦～
27 ブランニューアップデイツ
28 ゲームセンターマップ
29 アルカディアデータベース
30 魂を籠める者：クレイジーゲーム
31 メタルスラッグ4
32 頭文字D アーケードステージ
33 パニクルパネクル
34 斑鳩
35 熱チュー！プロ野球2002
36 ルパン三世 ザ タイピング
37 湾岸ミッドナイト
38 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001
39 電脳戦機バーチャロン フォース
40 バーチャファイター4
41 パチャっ子 インフィニティ
42 鉄拳4
43 ダービーオーナーズクラブII
44 ロングランゲームズブースター：LRGBトッププレイヤー対談
45 ジャンク新聞
46 オールドゲームミュージアム
47 レゲー奥の細道
48 新・STEP UP☆列伝 健太's バーチャフルライフ
49 アーケーダー・ネオ
50 ハードウェアミュージアム
51 全国ゲーセンイベント準備会
52 ジョイスティックトゥルーパーズ
53 ビートマキシマム
54 DDRMAX2
55 ビートマニアIIDX 7thstyle
56 ビートマニア7thMIX
57 ギターフリークス7thMIX
58 ドラムマニア6thMIX
59 ポップンミュージック7
60 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002
61 太鼓の達人3
62 ライジンピンポン
63 金剛脱衣門
64 雀牌パズル 長江
65 モンスターゲートII
66 プライズワンダーランド
67 メダル「始めてみよう」物語
68 ポップンな関係
69 飛び出せ！　ゲル・ドルバ
70 KOFッ子キングダム
71 式神タブロイド
72 ふぶきがんばる
73 コスプレ・プレイスタイル
74 GGXX アソシエイション イグゼクス
75 筐体百景
76 アルカディア フロンティアーズ
77 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
78 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
79 設定資料集：メタルスラッグシリーズ
80 そんなんARIKA
81 ニューストランスミッター
82 デジタル・ディスク・アーカイヴ
83 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
84 猛者通信ぼペソ
85 アルカデ チャット倶楽部
86 パンドラキャラット改
87 アルカディアクーポン
88 ハイスコア全国集計
89 プレゼント
90 次号予告・募集記事
91 エディトリアルデパートメントガジェット
92 ポスター：鉄拳4

Q7.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 社会人
14 自由業
15 主婦
16 無職
17 その他

【お詫びと訂正】

アルカディア2月号におきまして、以下の誤りがありました。

●P21「第二回アルカディア大賞」アイデア賞の記事で、セガの片岡氏の名前が間違っておりました。正しくは「片岡 洋」氏です

また、アルカディア4月号におきまして、以下の誤りがありました。

●P15「有名ゲーセンご近所物語」で、天下一品京橋店のラーメンの価格が「580円」とありますが、正しくは「600円」です。また、P17の各基板販売店の電話番号が誤っておりました。正しくは次の通りです。
株式会社トライ：03-5295-0667、Mak Japan：03-3255-0737、G-FRONT：03-5209-3420
●P39「ワールドクラブ チャンピオンフットボール」のカコミでセリエA第22節の順位表が「1/15現在」となっておりましたが、正しくは「2/15現在」です。
●P170「ポップンな関係」の連載回数が「第10回」となっていますが、正しくは「第11回」です。
●P192「設定資料集」のゼノピアのプロフィールで年齢が0歳になってますが、正しくは10歳です。
●P208「ハイスコアクローズアップ」で「扇々丘レジャーセンター」となっていますが、正しくは「扇ヶ丘レジャーセンター」です。

関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！　何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。

ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊＝7,800円)＋(80円【送料】×年間12冊＝960円)＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(THE KING OF FIGHTERS 2000／ギルティギア ゼクス／バーチャファイター4／鉄拳4)も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問合せいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べ下さい。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧下さい。
定期購読ページ　http://www.ascii-store.com/
バックナンバー　http://www.arcadiamagazine.com/

ARCADIA No.24

アンケートハガキ
P.202にある、アンケートの質問を元に記入して下さい。

A1. おもしろかった記事のタイトルとその理由を教えて下さい(一つ〜最大六つまでOK)

番号		番号		理由
番号		番号		
番号		番号		

A2. つまらなかった記事のタイトルとその理由を教えて下さい(一つ〜最大六つまでOK)

番号		番号		理由
番号		番号		
番号		番号		

Q3.表紙の感想をお願いします。
A3.

Q4.付録ポスターの感想や要望をお願いします。
A4.

Q5.全国レベルのゲーム大会を開催するとしたら、どのタイトルを希望しますか? 複数回答可。
A5.
□ギルティギア XX □ソウルキャリバーⅡ □バーチャファイター4
□ザ・キング・オブ・ファイターズ2001 □ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE
□そのほか上記以外の希望タイトルがある場合は、ゲーム名を以下に記入して下さい。
( )

Q6.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作を教えて下さい。
A6. 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄 〔 〕都道府県 P.N〔 〕

ご協力ありがとうございました!

ゲーム名

集計部門
(キャラ・コースなど)

スコア
(タイム)

面数

難易度

備考

達成日 年 月 日

得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

ゲームセンター
名前
電話

住所

スコアネーム
(最大20文字)

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長 印

郵 便 は が き

50円切手を貼ってください

154-8528

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10
ARCADIA 編集部
ARCADIA No.024
全国集計ハイスコア係
個人申請用葉書

フリガナ		年 齢	性 別	血液型
氏 名		歳	男・女	型
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住 所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?		□はい □いいえ		

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました!

料金受取人払
世田谷局承認
149
差出有効期間
平成16年3月
27日まで
(郵便切手不用)

郵 便 は が き

154-8736

1 4 9

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10
ARCADIA 編集部
ARCADIA No.024 アンケート係

フリガナ		年 齢	性 別	A7.職業
氏 名		歳	男・女	
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住 所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-mailアドレス		プレゼント番号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?		□はい □いいえ		

Q8.今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えて下さい。
A8.[ ]

Q9.攻略本化を希望するアーケードゲームタイトルを教えて下さい。
A9.[ ]

Q10.この本「ARCADIA」をどこでお買い求めになりましたか?
A10.[ ]都道府県 [ ]店

Q11.いつも読んでいる雑誌を教えて下さい(複数回答可)。
A11.[ ]

COIN OPED VIDEOGAME MAGAZINE
No.
平成14年5月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻 第5号 通巻第24号
●定価650円 本体619円



雑誌11547-05 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547050652